BLEACH O Mangá finalmente chega ao Brasil!

+ Conteúdo
+ Imagens
Melhor
Preço

NeoTOKYO

A MELHOR REVISTA DE ANIMÊ E MANGÁ

A MITOLOGIA em RAGNAROK • YUYU HAKUSHÔ DEATH NOTE • DRAGON BALL CAVALEIROS DO ZODÍACO

Animê e Mangá também são CULTURA!

TRANSFORMERS

A trajetória dos robôs em ação

HOT GIMMICK

Nosso primeiro Steamy Shoujo

DE ADULTOS PARA ADULTOS!

A importância dos quadrinhos para adultos

AVATAR

A Lenda de Aang

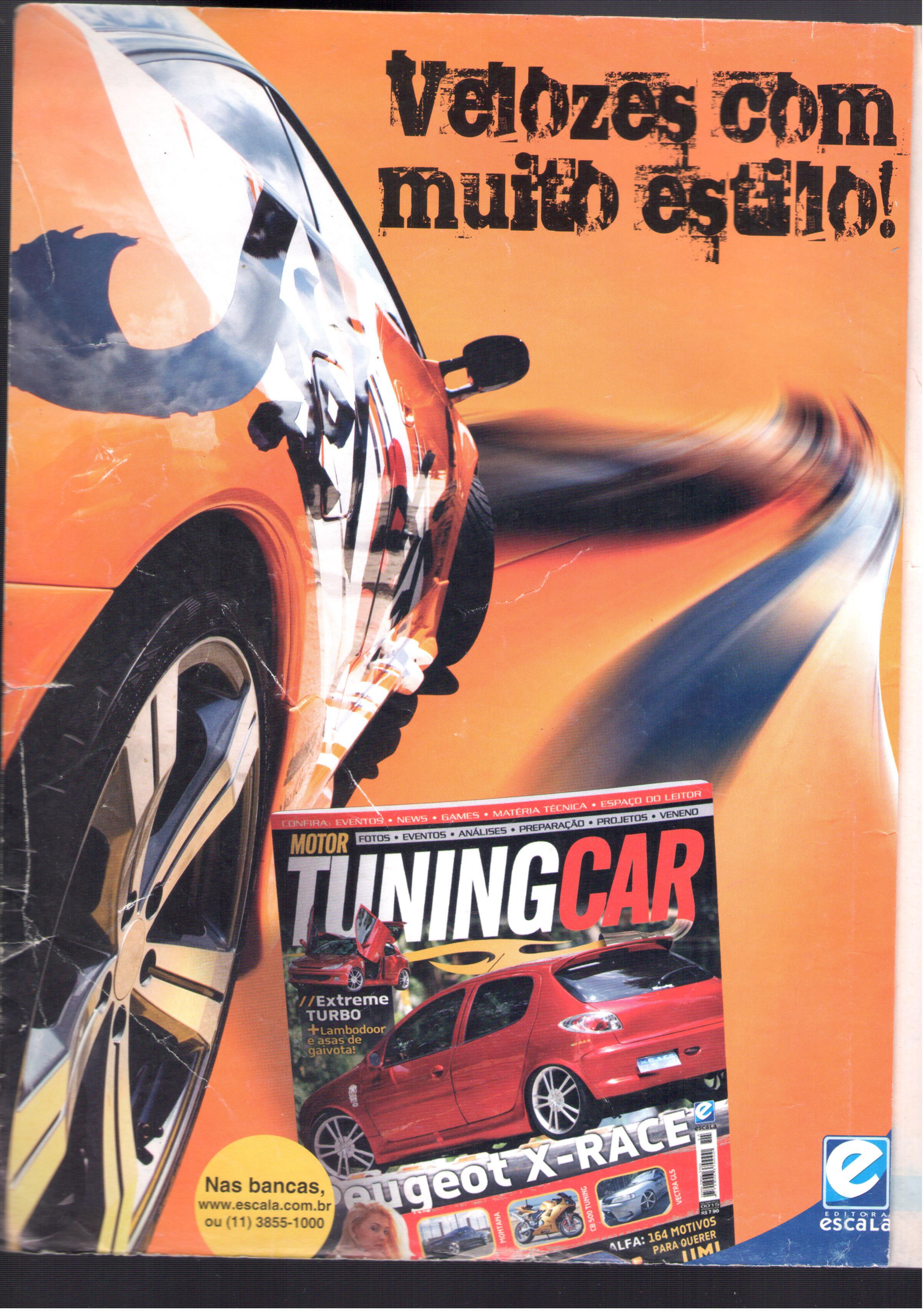
e Mais Aoi House • Live Action • Dreams Come True • Cosplay

Neo Tokyo Nº 19

EDITORA escala

ISSN 1809-1784

NÚMERO 0019
PREÇO R$ 6,90


Velozes com muito estilo!
CONFIRA: EVENTOS • NEWS • GAMES • MATÉRIA TÉCNICA • ESPAÇO DO LEITOR
MOTOR
FOTOS • EVENTOS • ANÁLISES • PREPARAÇÃO • PROJETOS • VENENO
TUNINGCAR
//Extreme TURBO
+Lambodoor e asas de gaivota!
Peugeot X-RACE
MONTANA
CB 500 TUNING
VECTRA GLS
ALFA: 164 MOTIVOS PARA QUERER UM!
Nas bancas,
www.escala.com.br
ou (11) 3855-1000
EDITORA escala

www.animepro.com.br

Anime Pró Insider

Apresentando as Light Novels!

O que é uma light novel? Literalmente, se traduzirmos do inglês, seriam "romances leves" – e no Japão, o termo passou a designar romances com ilustrações em estilo mangá, tendo como alvo adolescentes e adultos jovens. Antes de mais nada, light novels são literatura — embora muito associadas ao contexto cultural do animê e do mangá. A melhor prova disso é que muitas séries que se originaram como light novels e se tornaram acabaram por se tornar animês, da

novels de séries como Overman King Gainer e Gasaraki).

Apesar de isso variar de escritor para escritor, há um consenso de que esses materiais são feitos para ser de leitura fácil e acessível, de forma análoga ao espírito das pulps magazines americanas, das décadas de 20 e 30. Daí, tendem a ser enxutos e econômicos – muitas seqüências de diálogos lacônicas. Curiosamente,

Fax: (+55) 11 3855-2138
GERENTE: Sandro Aloísio
COORDENADORA DE PRÉ-IMPRESSÃO:
Cintia Karina dos Reis
REVISÃO: Maria Nazaré Baracho e Patrícia de Fátima Santos
COORDENADORAS DE PRODUÇÃO:
Adriana Ferreira da Silva,
Fernanda de Macedo Ferreira Alves e Natália Modesto de Paiva

PUBLICIDADE
publicidade@escala.com.br
Fax: (+55) 11 3855-2132
Jairo Ivo Fiszbein, Daniel Santos, Zélia Oliveira, Ritha Corrêa
e Silvana Pereira da Silva (tráfego)

REPRESENTANTES DE PUBLICIDADE
PORTO ALEGRE: Rogério Cucchi,
rogeriocucchi@terra.com.br – Tel.: (+55) 51 3268-0374

VENDAS DIRETAS
Antônio Corrêa – Tel.: (+55) 11 3855-2100
correa@escala.com.br
Anne Vilar – Tel.: (+55) 11 4446-6158
annevilar@escala.com.br

ATENDIMENTO AO LEITOR
Alessandra Campos

CENTRAL DE ATENDIMENTO
Tel.: (+55) 11 3855-1000 Horário: 08h00 às 19h00
Fax: (+55) 11 3857-9643
atendimento@escala.com.br

Número 19, ISSN 1809-1784
– Distribuição com exclusividade para todo o BRASIL,Fernando Chinaglia Distribuidora S. A Rua Teodoro da Silva, 907 – Tel.: (+55) 21 3879-7766. Números anteriores podem ser solicitados ao seu jornaleiro ou na central de atendimento ao leitor, ao preço do número anterior, acrescido dos custos de postagem.

Disk Banca: Sr. jornaleiro, a Distribuidora Fernando Chinaglia atenderá os pedidos dos números anteriores da Editora Escala enquanto houver estoque.

Filiada à
ANER
www.aner.org.br

Dragon Ball Z: Uma matéria completa para os fãs antenados na segunda fase dessa fantástica série. Um resumo completo de todas as batalhas e aventuras que Goku e sua turma enfrentam para salvar o mundo. **Na NT 12.**

Sailor Moon: Comemorando 10 anos no Brasil: A história da loirinha chorona que encantou os fãs de todo o mundo! Confira as sagas, o mangá, a autora, os personagens e dezenas de outros detalhes imperdíveis. **Na NT 07.**

FALE COM A NT!

POR CARTA
Caixa Postal 16.381 - CEP: 02599-970 – São Paulo (SP)

POR E-MAIL
neo@animepro.com.br

Atenção!
►**Desenhistas** e **Fanzineiros**: Saibam mais detalhes na seção "Fan Gallery" e enviem seus trabalhos para divulgação nas páginas da **Neo Tokyo**.

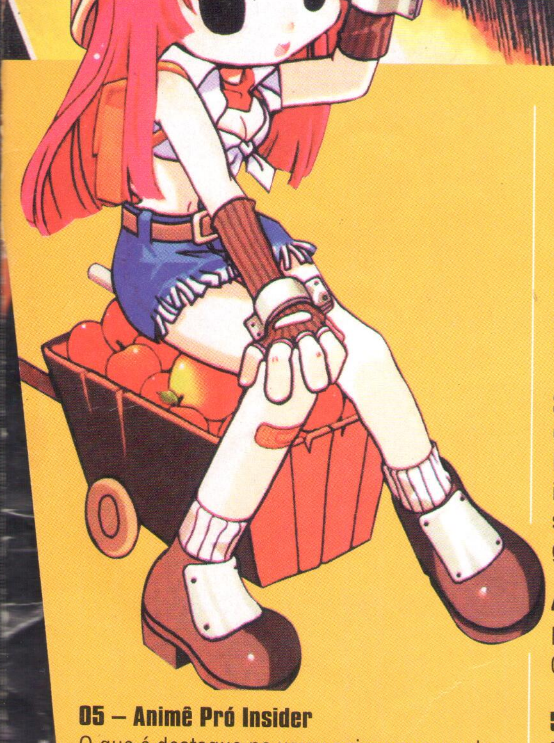
NA INTERNET

- Acesse nosso hotsite através do Anime Pró – www.animepro.com.br. Lá, você confere informações sobre os números anteriores, material extra e muito mais!
- Acesse também a comunidade da Neo Tokyo no Orkut, criada por nossos queridos leitores: www.orkut.com/Community.aspx?cmm=8129942

Todos os personagens e suas respectivas imagens apresentados nesta publicação têm os seus direitos reservados aos seus respectivos proprietários; sendo, portanto, utilizados apenas para efeito de divulgação e resenha.

"Julgue um homem pelas suas perguntas e não pelas suas respostas." (Voltaire)

Velozes com muito estilo!



05 – Animê Pró Insider
O que é destaque no www.animepro.com.br.

06 – Radar
O que rola de novo no universo do animê e do mangá!

16 - De adultos para adultos
A importância dos quadrinhos para adultos e como eles ajudaram a tornar o mangá no ue é hoje.

25 - O festival das bonecas
Uma das formas mais interessantes e divertidas de aprender mais sobre uma cultura é participar ou observar suas festas, comemorações e ritos. No Japão, existem várias comemorações tradicionais, e uma das mais bonitas e encantadoras é o festival onde se comemora o dia das Meninas, o HinaMatsuri.

36 – Mitologia nos Animês
Cavaleiros do Zodíaco? Ragnarok? YuYu Hakushô? Death Note? Dragon Ball? Uma interessante material sobre animês que possuem em seu enredo um pouco de mitologia... animês e mangá também são cultura!

44 – O nosso primeiro Steamy Shoujo
Hot Gimmick, o próximo lançamento da Conrad Editora

58 – A lenda de Aang
Em meio a uma polêmica superficial sobre o que seria ou não animê — propagada por aqueles fãs mais "fervorosos" — eis que surge a história de um garotinho careca, com jeito de monge budista, cujo destino é não apenas apaziguar a guerra em seu mundo, como também quebrar tabus numa sub-cultura tão recente como a do animê. E a lenda de Aang vem cumprindo esse papel em "Avatar", um grande sucesso que marca também a tevê aberta brasileira.

66 - A trajetória dos Transformers
Como é possível fazer um filme, na verdade uma superprodução de Hollywood, baseado em uma linha de brinquedos com quase 30 anos de idade? Essa com certeza foi uma pergunta que passou pela cabeça de muitas pessoas e, de acordo com várias entrevistas, na do diretor Michael Bay, o encarregado de levar os Transformers para as telas.

10 – Mural
56 – Aoi House
76 – Coleção
77 – Model Sheet
78 – Caixa Postal
80 – Fan Gallery
82 – DVDteca
84 – Live Action
86 – Play
88 – Cosplay
92 – Fanfic/Conto
94 – SHOP
96 – Nippon
98 – Curso Relâmpago de Japonês

Review: *As matérias com o "selo" Review visam apresentar obras desconhecidas do grande público e, dependendo das solicitações dos leitores, podem ganhar futuramente matérias mais completas.*

Anime Pró *Insider*

Apresentando as Light Novels!

O que é uma light novel? Literalmente, se traduzirmos do inglês, seriam "romances leves" – e no Japão, o termo passou a designar romances com ilustrações em estilo mangá, tendo como alvo adolescentes e adultos jovens. Antes de mais nada, light novels ão literatura — embora muito associadas contexto cultural do animê e do mangá. A elhor prova disso é que muitas séries que se ginaram como light novels e se tornaram s, acabaram por se tornar animês, da orma que habitualmente acontece com ás (um excelente exemplo de sucesso rreno é Haruhi Suzumiya no Yuutsu, u Tanigawa – ilustrado por Noizi Ito). so das light novels no Japão é um o que não pode ser negligenciado. de grande porte passaram a buscar entos em concursos anuais, com prêdinheiro e publicação de seus livros. deles é o Prêmio Dengeki, com mais concorrentes anuais.

emorou muito para esse tipo de mater aos Estados Unidos. Inicialmente, blicadas no mesmo formato tradis mangás, mas em 2007, a editora na Seven Seas começou a publicá-las to original japonês (10,5 cm x 15 cm). caso, as light novels trouxeram de a das mais antigas tradições literárias, etim. Normalmente, elas são serializapítulos, em grandes revistas de texto pe, por exemplo, já apresentou light novels de séries como Overman King Gainer e Gasaraki).

Apesar de isso variar de escritor para escritor, há um consenso de que esses materiais são feitos para ser de leitura fácil e acessível, de forma análoga ao espírito das pulps magazines americanas, das décadas de 20 e 30. Daí, tendem a ser enxutos e econômicos – muitas seqüências de diálogos são lacônicas. Curiosamente, acontecia o mesmo na época dos folhetins de Alexandre Dumas; a razão é que os autores ganhavam por linha. Assim, uma vez que um autor que se prezasse tinha várias séries de folhetins circulando em várias publicações, era mais econômico ser direto e objetivo. Isso levou à acusação de empobrecimento da língua da parte autores "sérios" contra os autores de folhetim, criando a divisão entre a literatura "erudita" e a "popular". Mas essa literatura popular nos deu "O Conde de Monte Cristo" e "Os Miseráveis". O quê as light novels podem ainda nos dar no futuro?

Mas por que estamos falando isso? É porque, em breve, a Neo Tokyo apresentará sua própria série de light novels em capítulos! Aguardem, porque no próximo número, teremos grandes novidades! NT

o Orkut!

se a comunidade do
e Pró no Orkut:

ut.com/Community.aspx?cmm=117602

Os preferidos do site

ANIMÊ
1º - Naruto
2º - Death Note
3º - **Bleach**
4º - Hunter x Hunter
5º - Gantz

MANGÁ
1º - Naruto
2º - Karekano
3º - Death Note
4º - Negima
5º - FullMetal Alchemist

→ **Acesse nosso fórum:** www.animepro.com.br/forum

ê aberta brasileira.

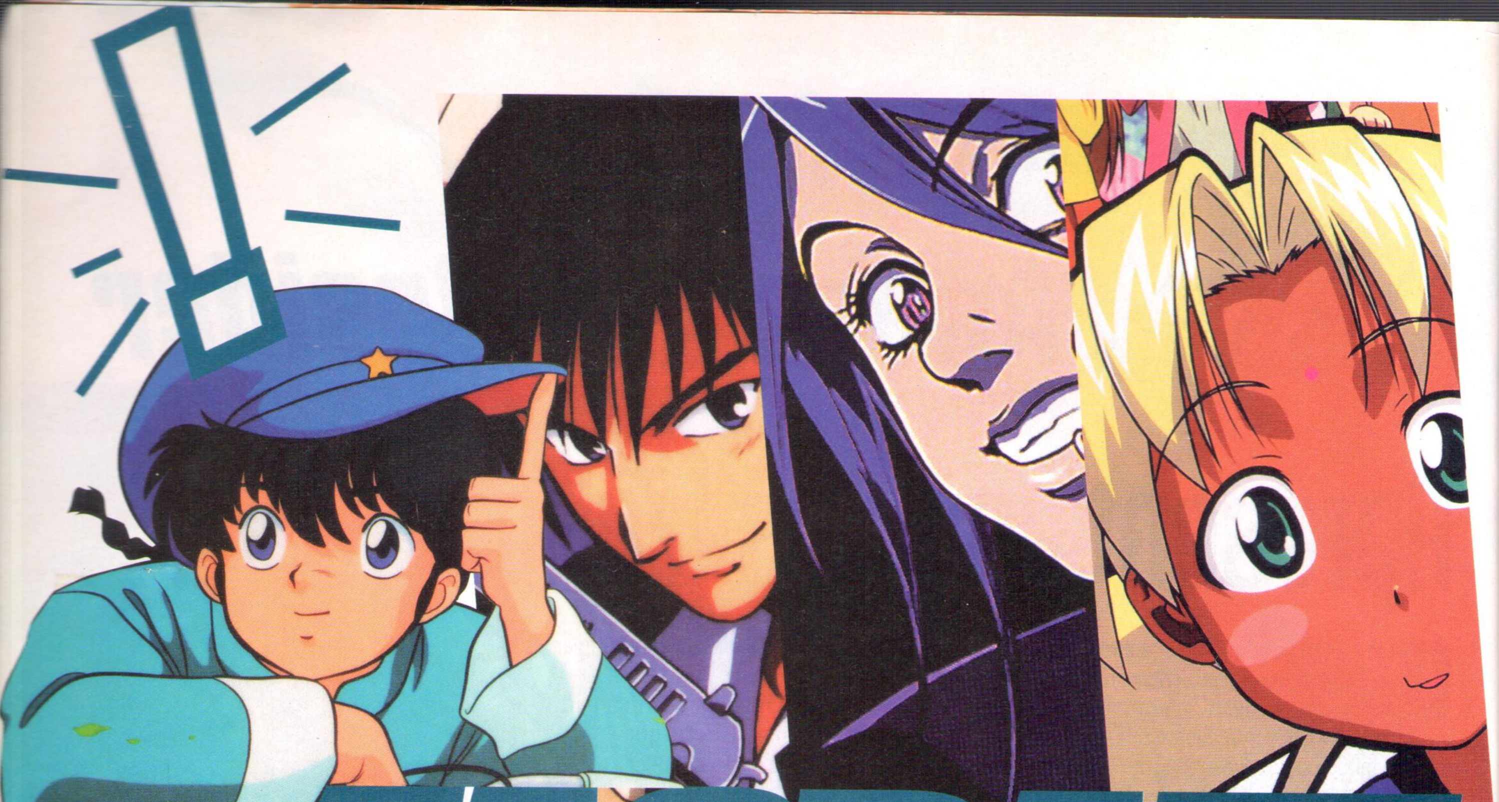
ria dos Transformers
vel fazer um filme, na v
dução de Hollywood, b
de brinquedos com qu
? Essa com certeza foi
passou pela cabeça de
acordo com várias ent
Michael Bay, o encarre
sformers para as telas.

use
io
Sheet
Postal
allery
ca
ction

ay
c/Conto

n
o Relâmpago de Japonê

s matérias com o "selo"
esentar obras desconhe
blico e, dependendo das
itores, podem ganhar fut
s mais completas.



OTACRAZE

Depois da excelente entrevista com um dos responsáveis da PlayTV e o bloco de animação japonesa Otacraze, tivemos um outro bate-papo sobre o assunto, agora com Daniel Castañeda – um dos executivos da Cloverway. Confira, a seguir, como foi esse bate-papo que revela ótimas notícias, não apenas aos fãs de animês, como também de live-action (ou tokusatsus). *Por Junior Fonseca*

Neo Tokyo - Como surgiu a Cloverway?

Daniel Castañeda: A Cloverway teve início como uma empresa de importação e exportação, de todo tipo de produto. Foi por esse meio que a Toei Animation chegou à Cloverway, pedindo que a representasse em todo o continente americano. A Cloverway, como bem sabe, representou a Toei Animation por quase 15 anos.

NT - A empresa é uma das principais distribuidoras de animês no Brasil. Quais empresas vocês já representaram e quais representam atualmente?

DC: A empresa já representou a Toei Animation e Nippon Animation para todos seus programas de animacão, e a Shueisha, para todos os seus quadrinhos. Atualmente, somente representamos a TMS e a Tezuka Productions.

Além de representar marcas, a Cloverway também adquire direitos de animês de várias outras empresas japonesas importantes, com as quais temos muitos anos de boas relações comerciais; são empresas como Kodansha, Fuji Creative, MediaNet/TV Tokyo, NTV, d-rights, TV Asahi, YTV, Sunrise, Bandai Visual e outras que não me recordo. Lógicamente, também temos ligações estreitas com companhias americanas, como Funimation, Dic Entertainment, Geneon, para nomear algumas.

NT - Qual sua opinião sobre a pirataria?

DC: O assunto "pirataria" é sempre desagradável. Este problema afeta enormemente nossos clientes e, por extensão, a nós mesmos, que junto de nossos companheiros distribuidores terminamos seriamente afetados e, ao que nos parece, o consumidor também sai prejudicado com isso.

Quando o consumidor prefere adquirir produtos piratas, isto nos fecha as portas do mercado por fazer existir artigos com os quais nossos clientes não podem competir, e não apenas pelo custo de licenças, produção e distribuição que resulta para se colocar o produto no mercado, mas simplesmente pelo "fator de retorno do investimento", depois do reparte dos lucros.

Existem empresas em todo o mundo que se estabeleceram a partir da distribuição de produtos piratas, mas o que elas podem trazer são mais danos do que benefícios. Afinal de contas, os únicos beneficiados no caso são as empresas produtoras de produtos piratas que se aproveitam do talento e criatividade de outras pessoas e de recursos de empresas sérias, sem repartir com os autores originais — o que equivale a um roubo.

Quanto mais a pirataria é praticada, haverá menos possibilidades de que os consumidores tenham acesso a produtos originais, de alta qualidade e com garantia de satisfação com suas compras.

O consumidor de produtos autênticos paga ao autor, o que equivale a uma compensação por seu trabalho, o que, por sua vez, estimula sua criatividade. Logicamente, não em todos os casos, porém, deixa aberta a possibilidade de se continuar lançando produtos de bom conteúdo e originalidade. Bem, melhor parar por aqui com o assunto pirataria, porque poderia continuar falando horas sobre o assunto.

> "Samurai Champloo traz o trabalho de equipe de duas pessoas que são diferentes, mas que se unem por uma causa."

NT - Como surgiu a idéia de um bloco voltado à animação japonesa?

DC: A idéia surgiu a partir do sucesso que teve, em seu princípio, o bloco Adult Swim, nos EUA. Também, por ter sido sempre um desejo da Cloverway abrir um canal dedicado 100% à animação japonesa, optamos por criar um bloco que seria mais factível e dentro das possibilidades da empresa. Logicamente, a empresa tomou a decisão de criar um bloco depois de anos de estudo do mercado da América Latina. Estudamos o potencial que teria um bloco com esse conteúdo na TV aberta, que embora fosse um nicho que os operadores a cabo estavam explorando, o mesmo não acontecia em seu máximo na TV aberta. Depois disso, passamos anos em negociações com as emissoras de TV e, finalmente, conseguimos convencê-las do potencial do projeto.

NT - E o nome? Como surgiu a idéia?

DC: Bem, o nome do bloco teve várias propostas, porém finalmente chegamos a uma decisão unânime dos diretores da empresa. Optamos por OTACRAZE, que vem a ser "OTA", de Otaku, e "CRAZE", de loucura, que se traduz por algo similar a "A Loucura Pelo Animê". Tivemos várias propostas boas, todas compostas de palavras em inglês, japonês e espanhol, mescladas ou soltas, mas esta foi, pelo nosso critério, a melhor. Houve propostas que, pelo que me recordo, eram realmente engraçadas.

NT - A apresentadora é uma invenção própria da empresa, existe algum plano de criar produtos derivados, tais como roupas, qua-

drinhos e, quem sabe, até animações?

DC: A apresentadora "OTA" foi uma criação de uma empresa chilena de publicidade, creio que a partir de instruções e idéias que a Cloverway propôs; os direitos da personagem pertencem 100% à Cloverway. Depois de selecionar a imagem da personagem, optamos por batizá-la como OTA, igual ao nome do bloco; tivemos várias propostas de desenho para a personagem, mas escolhemos a que estava mais de acordo com a programação do bloco. Também optamos por criar a personagem, e foi divertido ter a liberdade de vesti-la e colocá-la em situações que estavam de acordo com as séries.

Logicamente, sim, a personagem será comercializada e estamos abertos para propostas. A respeito de se criar uma animação unicamente de OTA, creio na verdade ser algo muito improvável; o custo seria muito alto e, mais importante, necessitaríamos de "talento" para criar as histórias dela.

NT - O Otacraze não é um programa pensado apenas para o Brasil, correto? É um produto para toda a América Latina? Como andam as negociações em outros países?

DC: Bem, o bloco, foi criado para ser comercializado em toda América Latina, porém, atualmente somente está no ar no Brasil. Para não sermos pegos de surpresa, depois de avaliarmos os estudos feitos do mercado, antecipamos o lançamento. Atualmente, estamos em negociações com o México e o projeto está sendo apresentado a emissoras do Panamá, Chile e América Central.

NT - O processo de negociação foi complicado? Quando as conversas com a PlayTV se iniciaram?

DC: O processo não foi complicado, mas foi um pouco demorado, porque havia de se satisfazer os interesses de ambas as empresas, e como você pode imaginar, isto não é nada fácil. Começamos a negociar em maio de 2005. Finalmente, chegamos a um acordo em dezembro de 2006.

NT - Qual o público-alvo do bloco?

DC: O alvo do bloco são telespectadores entre 12 e 34 anos.

NT - A PlayTV é uma das emissoras que mais crescem no país, atualmente bate sua principal concorrente, a MTV, em audiência. Você acha que a emissora pode crescer ainda mais sua influência entre o público jovem?

DC: Logicamente, isto seria o ideal não apenas para nós, mas também para a Play TV. Estamos seguros que a emissora seguirá crescendo e batendo recordes em audiência, no alvo que estabelecemos. Nada nos daria mais satisfação que saber que OTACRAZE contribuiu para o crescimento do canal.

NT - Trigun, Ranma ½, Samurai Champloo e Love Hina são as séries que inauguram o bloco. O que você pode destacar em cada uma dessas séries?

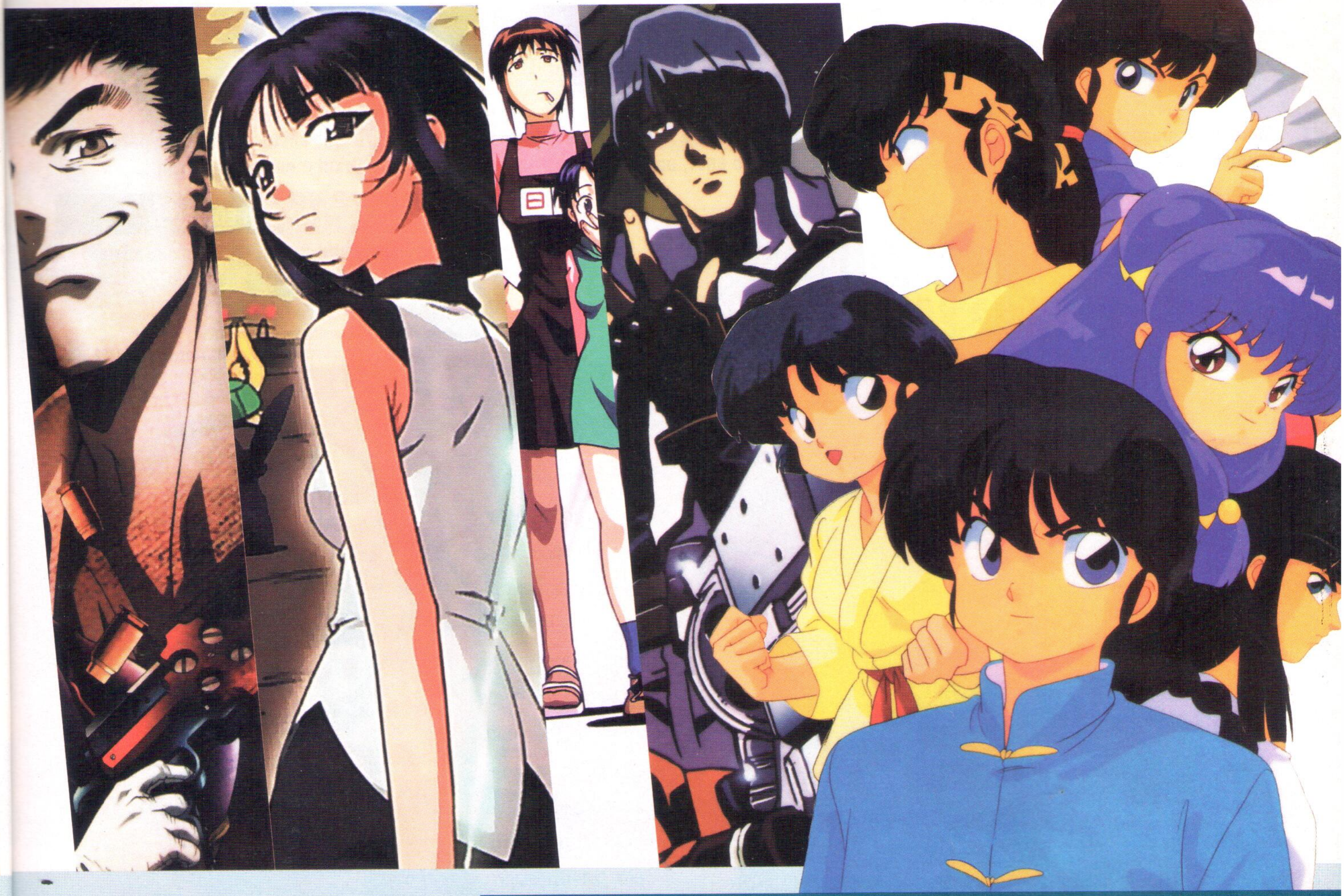
DC: Correto, o bloco se iniciou com estas quatro séries que passaram a ser transmitidas desde 7 de maio, com exceção de Ranma, que começou em 6 de março. Todas estas séries têm algo em comum, a superação da adversidade, tentar atingir uma meta, sem importar se isso lhe custar seu último alento.

Sem generalizar, a maioria das séries de animê tratam de superação e vencer teu adversário. Samurai Champloo traz o trabalho de equipe de duas pessoas que são diferentes, mas que se unem por uma causa.

Ranma é uma comédia, poderia destacar que se trata de um homem que entende que ser mulher não é fácil e que sempre que se transforma em mulher tem problemas.

Love Hina é a superação do protagonista que quer chegar à universidade mais prestigiada do Japão e pelo seu caminho conhecerá seu amor do passado.

O cômico da série Trigun é o personagem que mostra suas duas personalidades, uma



> "Trigun, Samurai Champloo e Love Hina foram selecionadas com base na sua qualidade de animação e história."

é um tanto tonta e torpe; a segunda, é o guerreiro incomparável que acredita que é ruim tirar a vida de outra pessoa sem se importar com as circunstâncias (também gostaria de destacar a música da série, muito boa).

Trigun, Samurai Champloo e Love Hina foram selecionadas com base na sua qualidade de animação e história. Ranma é ótima série, que por sua graça combina bem com o resto. Nossa intenção com o bloco é ter séries para todas as idades, com elementos cômicos, que sejam sexy, porém sensuais e sem cair na morbidez e na pornografia, que tenham mistério e violência, mas que não sejam tão gráficas que traumatizem, e que se possam compreender. Se unicamente tivéssemos séries do tipo de Gungrave, o bloco seria demasiado obscuro e triste; pensamos que uma mescla como a que fizemos funcionaria melhor.

NT - GunGrave e Heat Guy J seriam exibidas numa segunda fase?

DC: Exatamente.

NT - Há negociações para outras séries? Poderia citar algumas delas com exclusividade para nós?

DC: Sim, estamos em conversações para adquirir os direitos de várias séries, mas lamentavelmente, não posso divulgar esta informação até assinar contratos com os distribuidores.

NT - A Cloverway continuará negociando com outras emissoras? Ou há uma parceria exclusiva com o grupo Bandeirantes?

DC: Temos uma parceria com o Grupo Bandeirantes, pelo qual o grupo tem exclusividade sobre o bloco OTACRAZE.

NT - Você acha que o mercado de animação japonesa pode crescer ainda mais no Brasil?

DC: Bem, esperamos que sim. Creio que o mercando brasileiro tem muito potencial de crescimento, pois é um dos mais fortes da América Latina. O tipo de animação que estamos introduzindo no mercado com OTACRAZE tem amplas possibilidades de crescer.

NT - Há projetos de aquisição de Live Actions? O que pode nos revelar sobre isso?

DC: A Cloverway não tem planos de adquirir direitos de Live Actions, o presidente da Cloverway criou uma empresa nova para este tipo de projeto. A nova empresa chama-se Adness Entertainment, LLC, na qual também trabalho. A Adness está trabalhando na produção americana baseada na série japonesa Kamen Rider Ryuki. A versão americana se intitulará Kamen Rider Dragon Knight. Já temos o piloto e o trailer da série. Atualmente, estamos por fechar a negociação com uma das maiores emissoras de TV dos EUA; esperamos mostrá-la na New York Licensing Show.

Já temos propostas de várias empresas e emissoras de TV européias e da América Latina. Para sua informação, em relação ao Brasil existe interesse por parte de três emissoras para adquirir os direitos da série. Espero que logo possa lhe dar novos dados sobre os avanços das negociações e propostas.

Mais um espaço para você expor suas idéias, respondendo a temas levantados por nossa redação. Participe, envie sua opinião para neo@animepro.com.br e caso não concorde com as opiniões dadas aqui, opine e discuta na nossa página no Orkut e em nosso Fórum.

O mercado de mangás já está estabilizado no país ou ainda pode crescer?

TEMA DA PRÓXIMA EDIÇÃO:

Naruto ou Bleach, qual dessas séries farão mais sucesso no Brasil?

>> **FÓRUM:** www.animepro.com.br/fo
ORKUT: www.orkut.com/Community.aspx?cmm=117602

ACHO QUE o mercado vai crescer bastante, ainda, mas de forma bem lenta. Há muitos títulos disponíveis, hoje, nas bancas e mesmo não querendo, os fãs terão que escolher suas prioridades.
Naldo Perez Silva

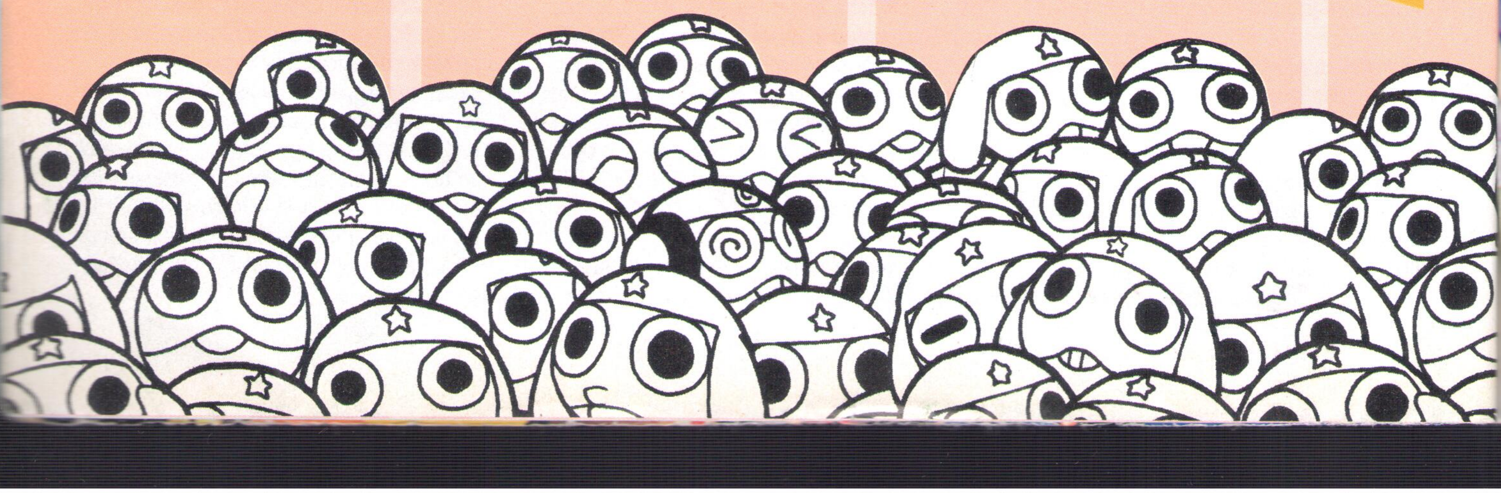
NÃO, acho que a banca já está atolada e se aumentar, mais nada que não seja Naruto, por exemplo, terá bom resultado nas bancas. Sendo assim, as editoras começaram a diminuir seus lançamentos e o mercado irá regredir.
Aline Miako S. Alves

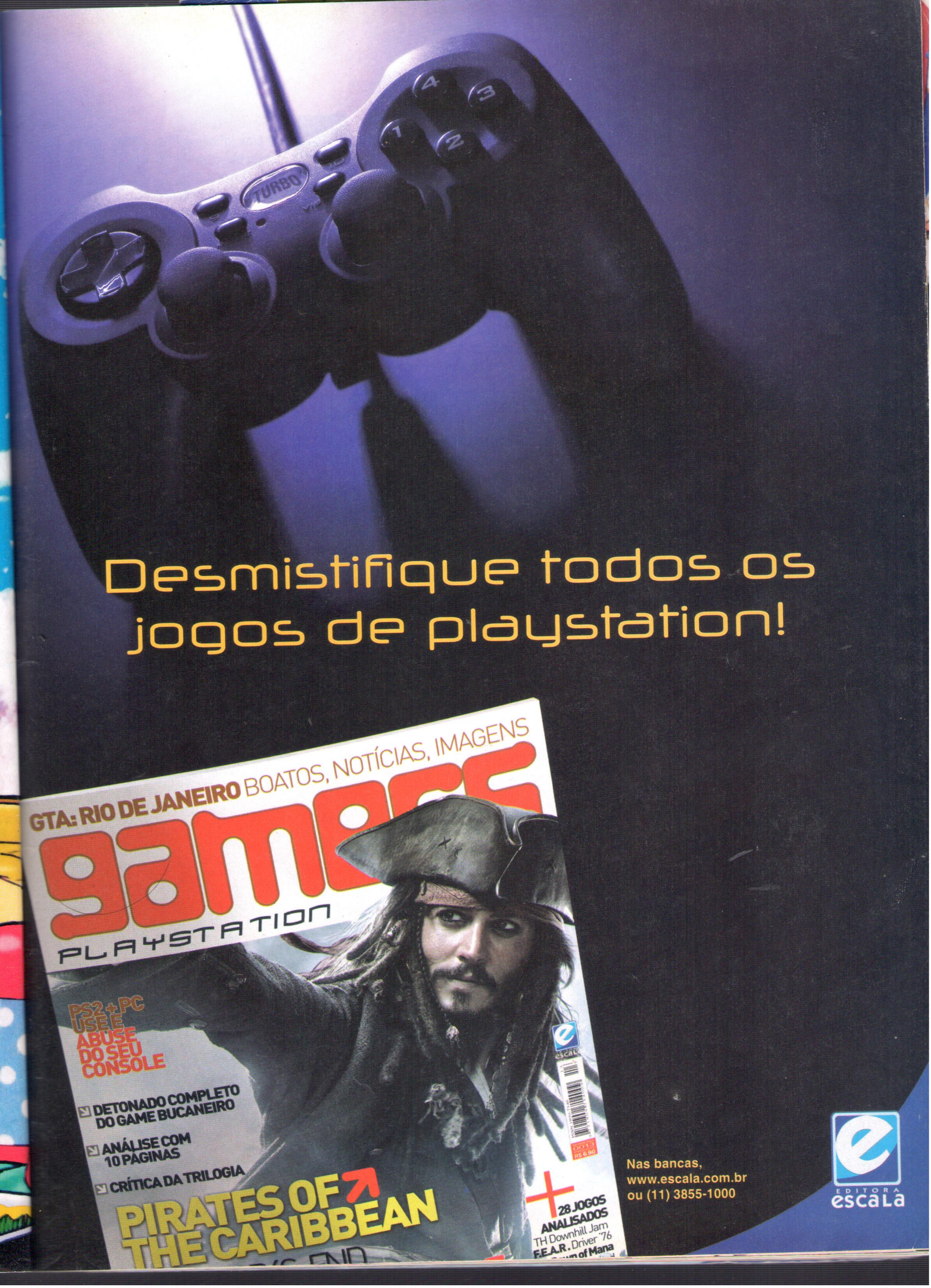
PRA MIM, **o mercado já se estabilizou, temos três grandes potenciais editoras, enquanto outras, menores, correm por fora, mas com expectativa de crescimento. Acredito que cada vez mais os leitores terão que escolher quais títulos colecionar e isso influenciará na quantidade de títulos lançados, que deve diminuir.**
Aline Mattos de Souza Freire

ACHO QUE o mercado pode crescer muito, ainda, tanto nas bancas com novos lançamentos como nas lojas especializadas, com o lançamento de títulos com um acabamento mais nobre, no formato livro. Coisa que a Conrad, por exemplo, já tenta fazer com alguns de seus títulos (Vagabond e Dragon Ball).
Rogério Santana C. de Souza

ACHO QUE JÁ ESTÁ BOM PORQUE A GRANDE MAIORIA DOS LEITORES NÃO POSSUI TANTO DINHEIRO PRA COMPRAR TANTO MANGÁ.
Julio Castro A. (Goku)

Pode e muito! Se formos comparar, há muito mais comics do que mangás nas bancas e acho que os quadrinhos japoneses podem chegar à mesma quantidade de títulos. O problema é achar uma forma para comportar tantos títulos, talvez optar por uma periodicidade maior.
Marine Pereira da Silva




Desmistifique todos os jogos de playstation!
TURBO
GTA: RIO DE JANEIRO BOATOS, NOTÍCIAS, IMAGENS
games
PLAYSTATION
PS2 + PC USE E ABUSE DO SEU CONSOLE
DETONADO COMPLETO DO GAME BUCANEIRO
ANÁLISE COM 10 PÁGINAS
CRÍTICA DA TRILOGIA
PIRATES OF THE CARIBBEAN
+ 28 JOGOS ANALISADOS
TH Downhill Jam Driver '76
F.E.A.R.
escala

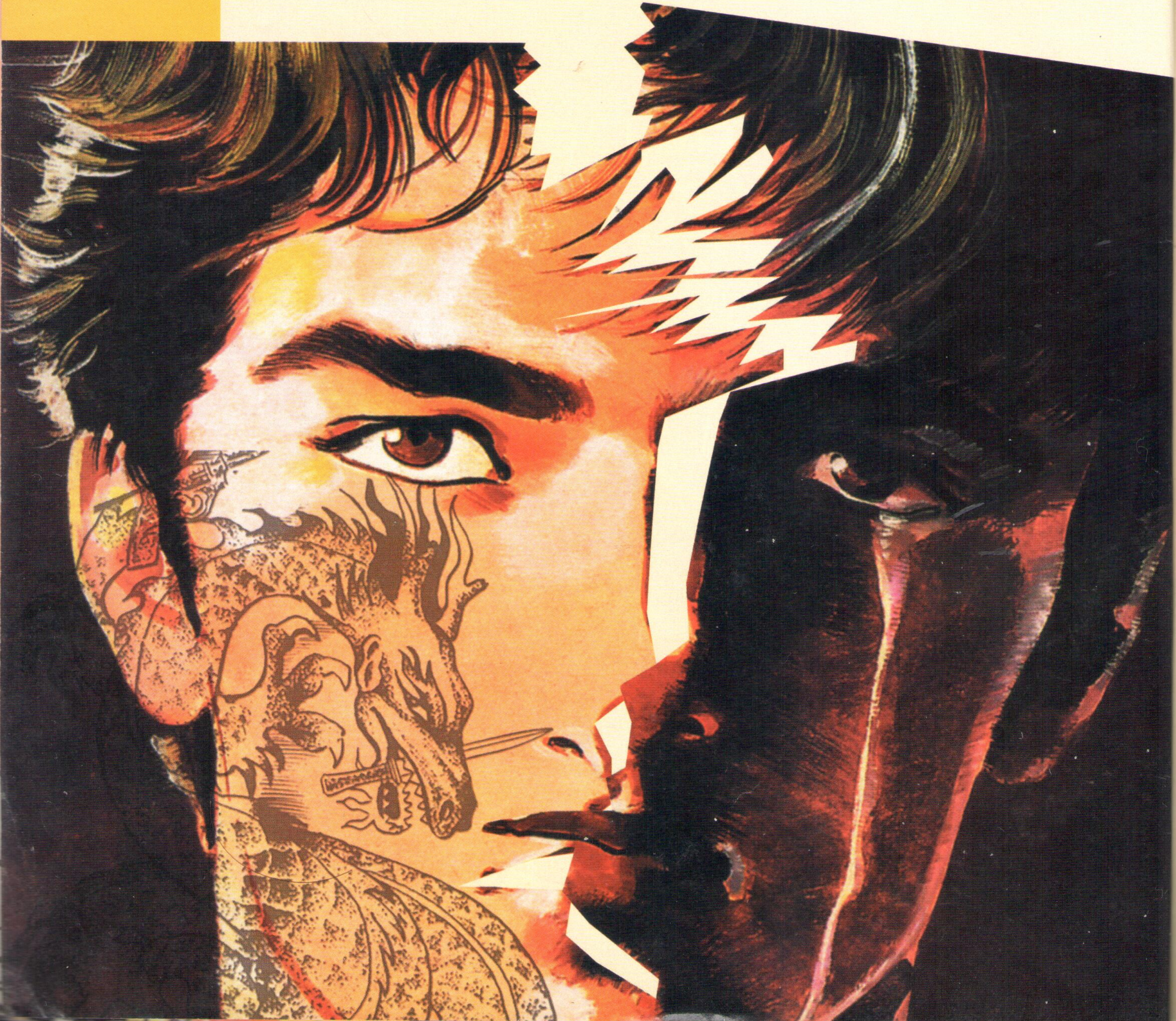
Nas bancas,
www.escala.com.br
ou (11) 3855-1000

EDITORA
escala

De Adultos para Adultos

A importância dos quadrinhos para adultos e como eles ajudaram a tornar o mangá no que é, hoje.

Por Alexander Lancaster



1989 não foi uma safra brilhante para o quadrinho japonês, cheia de novidades marcantes, mas foi um bom ano. A Jump não chegou a ter um lançamento de destaque (apenas "Fly, o Pequeno Guerreiro", merece nota entre os lançamentos daquele ano), mas vivia sua época áurea em um tempo onde suas páginas abrigavam vários mega-hits como Dragon Ball Z, City Hunter, Cavaleiros do Zodíaco, Magical Taruruuto-kun (que revelaria Tatsuya Egawa, o mesmo de Golden Boy) – e o começo dos anos noventa traria grandes sucessos que ajudariam a abrilhantar esse período – até que o fim de DBZ derrubasse suas vendagens pela metade. Nesse ano, porém, o maior destaque foi estatístico: de acordo com pesquisas mencionadas pelo crítico e ensaísta Natsume Fusanosuke, o número de publicações dirigidas a adultos e jovens adultos naquele ano superou o conjunto das demais publicações, para algum tempo depois se estabilizar em níveis similares. Em miúdos: metade dos quadrinhos japoneses são para adultos, embora quadrinhos juvenis vendam bem mais.

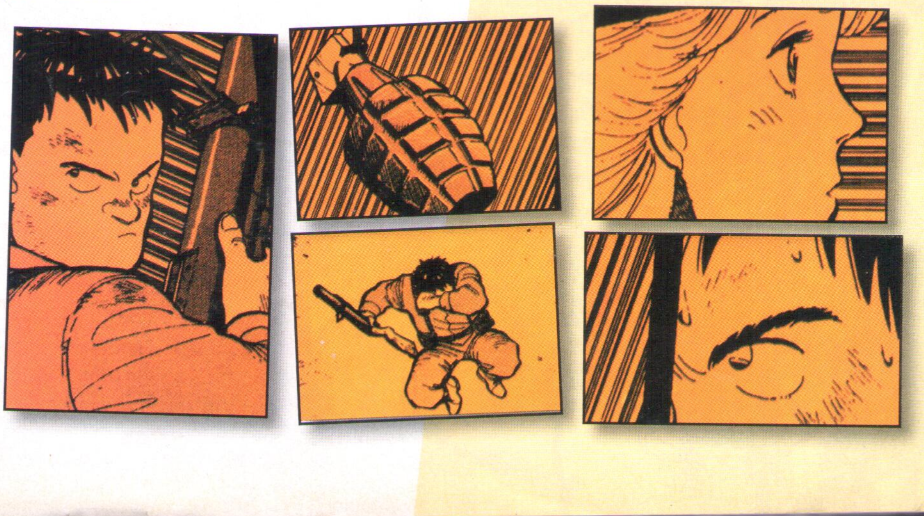
E isso foi excelente. Ao contrário do que muita gente pensa, o Japão não foi sempre essa democracia quadrinhística que tantos acreditam. Foi um processo gradual que levou mais de 30 anos para tomar forma, e que passou inclusive pelo obstáculo padrão a ser vencido – a mentalidade comum de "quadrinhos são coisa para crianças".

Contou para isso a força de uma geração que começou a ler quadrinhos quando criança e que hoje obviamente está velha, mas que legou respeitabilidade à mídia em questão aos filhos e estes, aos seus netos. O antropólogo Matt Thorn, professor associado da Escola de Produção de Mangá da Universidade Seika de Kyoto, menciona a existência de "uma linha surpreendentemente clara que separa a 'geração pré-mangá' da 'geração mangá', e essa linha pode ser delineada em algum lugar por volta de 1950. Encontrei um punhado de japoneses nascidos após estes anos que amavam mangá, e encontrei muitos nascidos antes de 1950 que não tinham interesse em mangá, mas para a maior parte das pessoas, a geração anterior considerava mangá 'coisa de criança', e parou de lê-los ao entrar no curso médio, enquanto as gerações seguintes sempre tiveram o mangá garantido como apenas outra mídia que pode ser aproveitada tanto por adultos quanto por crianças."

Ainda segundo esse raciocínio, "Um garoto nascido em 1950 teria cerca de 9 anos de idade quando a mídia do mangá foi revolucionada pelo formato semanal (N.do R.: das antologias). Ele poderia estar no colegial quando os excitantes caminhos de meados dos anos 60 tomassem seu lugar. Ele poderia ser um universitário ou um jovem trabalhador quando o gênero seinen (N. do R.: para jovens adultos) estivesse firmemente estabelecido. Outro japonês nascido um ou dois anos atrás poderia ter deixado os quadrinhos de lado antes que o formato semanal começasse a alcançar seu potencial, mas o jovem leitor, ao qual nunca foi permitido um momento ruim, poderia ser fisgado pela vida, assim como todas as gerações subseqüentes de japoneses." (THORN, Matt: Animerica: Anime & Manga Monthly, Volume 4, Numbers 2, 4 & 6; disponibilizado na íntegra, e em inglês, em http://www.matt-thorn.com/mangagaku/history.html).

Outros autores parecem confirmar isso. O próprio Fusanosuke declara que no final dos anos 60, o mangá se consolidou como parte da cultura jovem de seu tempo – e eventualmente estes adolescentes se tornaram adultos. Quando chegaram aos 50, os japoneses nascidos no "baby boom" pós-guerra e que viriam a tomar papéis pivotais na sociedade, acabaram por dar suporte a toda uma cultura de quadrinhos que, como bem dissemos, foi encampada por seus filhos e netos. E, naturalmente, de modo geral, crianças lêem quadrinhos para crianças, adolescentes lêem quadrinhos para adolescentes e adultos lêem quadrinhos para adultos, todas com suas faixas de transição entre uma fase e outra. Mesmo dentro da segmentação por gênero, encontramos segmentação por idade. Assim como se espera que o leitor de One Piece não vá necessariamente buscar um Planétes, a leitora de Arina Tanemura não vai buscar material de Erica Sakurazawa tão cedo.

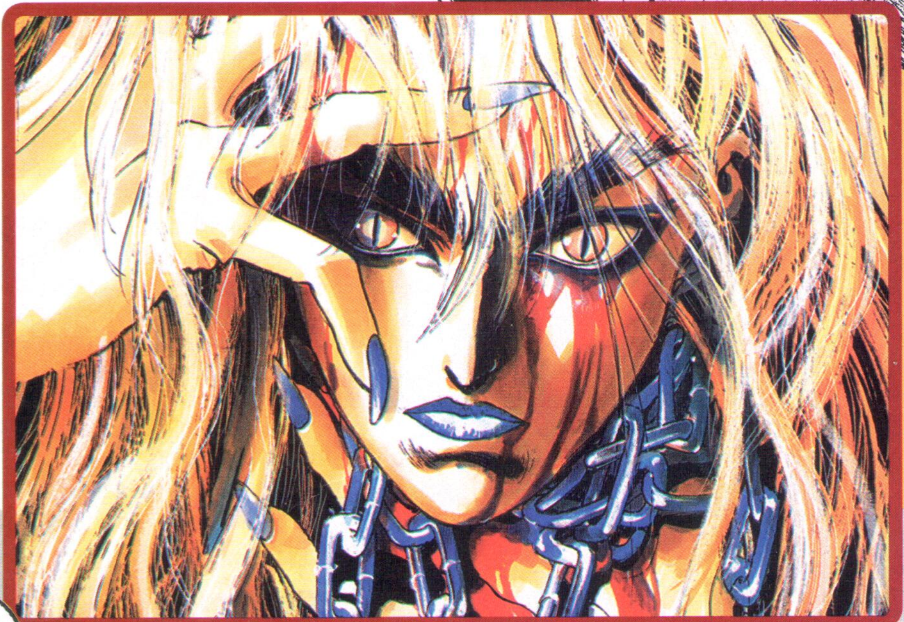
Mas antes de começar, temos uma pequena pergunta: O que é ser adulto, nos termos que nos interessam?



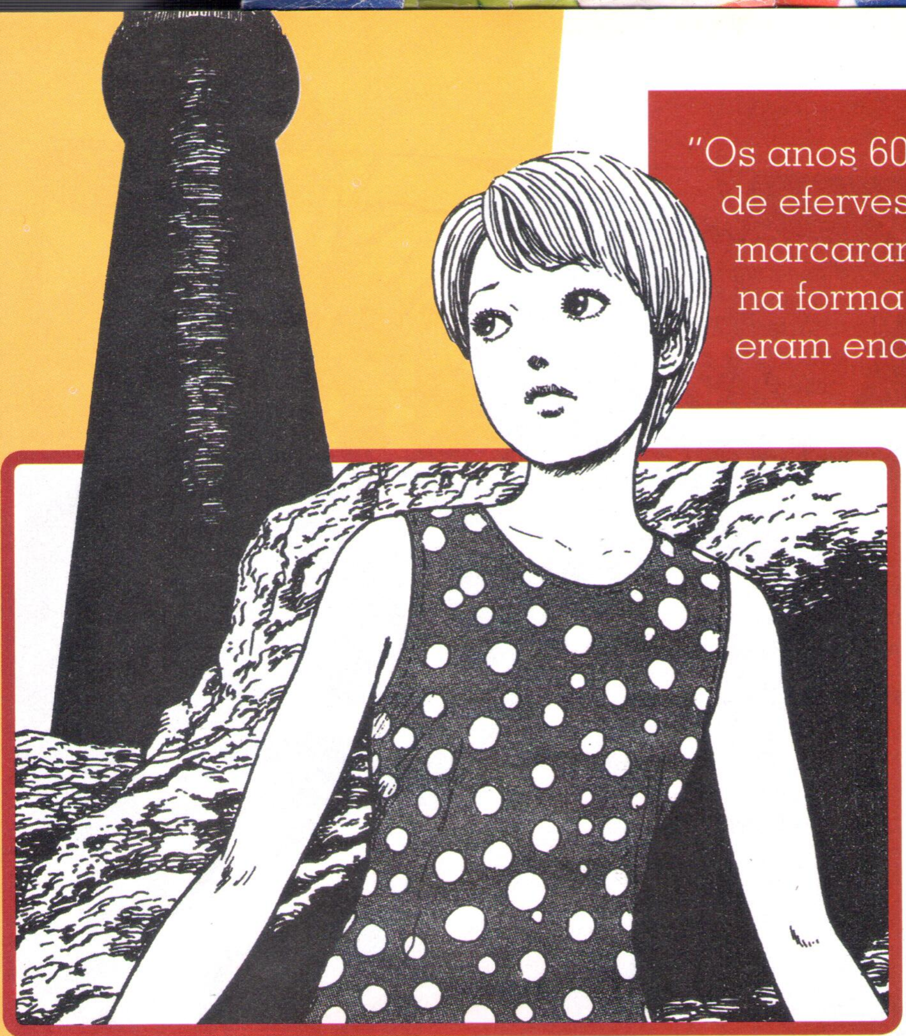
Crescendo e Aprendendo

Para começo de conversa, se falamos de enfiar sexo, nudez e violência, sinto muito – isso não é sinal de amadurecimento para ninguém. Em muitos casos, só indica falta de maturidade mesmo – e muitos dos que defendem mais e mais sexo, nudez e violência nos quadrinhos, na verdade são pessoas que jamais se tornaram adultas de verdade. Por outro lado, sabemos que em obras realmente adultas, sexo, nudez e violência não podem se furtar a ser mostrados quando necessários por uma questão de contexto. O que torna O Livro do Vento um trabalho realmente adulto (embora possa ser lido por qualquer um), e Berserk um mero quadrinho apelativo para adolescentes mais velhos onde sangue e sexo jogam a faixa etária de leitura lá pro alto? O que faz de Sanctuary um trabalho realmente maduro enquanto um Ero-Guro não mostra mais do que um autor metido a "maldito" que gosta de chocar por chocar e valida isso com citações culturais ("Oh, ele cita Salvador Dalí!"), apesar de ambos terem sexo e violência?

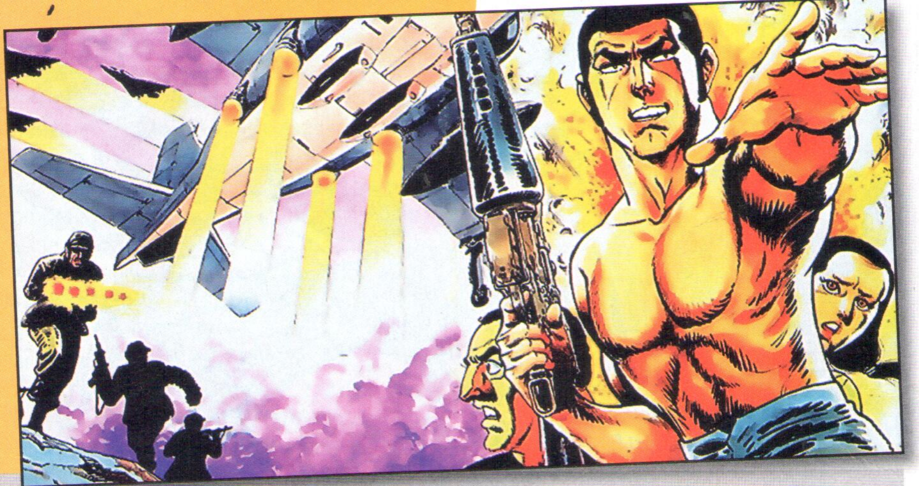
Essa pode ser uma postura muito pessoal, e sei que essa discussão pode ir muito longe, mas o fato é que em termos práticos o adulto é alguém que já é dono do seu nariz, preferencialmente se sustenta – apesar da "geração canguru" estar criando homens e mulheres que se emancipam na faixa dos trinta graças à irregularidade de nossa economia – e têm o que se chama de maioridade legal (ou seja, é responsável legalmente por suas ações). Ou seja, é a massa que vai ao trabalho e volta cansada no fim do dia, querendo algum tipo de diversão para esvaziar a cabeça. E geralmente procura temas que se aproximam de seu universo de compreensão, o que os leva em média a coisas simples, como novelas de televisão, séries com duplas de policiais, dramas com "interesse humano"... mesmo jornalismo é, à sua própria forma, entretenimento – e essa última palavra, aliás, é a chave de tudo. Toda mídia é um copo vazio, que só difere no que está sendo preenchido. Pode-se informar, pode-se educar, mas pode-se sobretudo entreter – e é esta função primária a maior responsável por sua grande difusão. Isso vale para o rádio, a televisão, a imprensa escrita... e também vale para os quadrinhos.



O adulto quer entretenimento que se relate ao seu mundo, pura e simplesmente. Garotos fazendo amigos em meio a grandes aventuras, (ou o primeiro romance de uma menina de 12 anos, no caso de mulheres) podem até cair em sua estima uma vez ou outra – mas não são mais o seu mundo, ou o mundo que ele (ou ela) entende como tal. E quadrinho underground não quer dizer nada para ele. O adulto médio não só é como define o que é o mainstream. E esse tópico em especial precisava ser puxado, porque existe muito, entre fãs de mangá, uma tendência de chamar qualquer título adulto de underground só porque "não são conhecidos". Como o underground se faz em oposição ao mainstream, supõe-se que só os shonens e shoujos de nosso mercado o são, certo?



"Os anos 60 foram uma época de efervescência cultural – e marcaram também uma mudança na forma em que os quadrinhos eram encarados."



Mas não é bem assim. Na Wikipedia, "Mainstream é o pensamento corrente da maioria da população. Este termo é muito utilizado relacionado às artes em geral (música, literatura etc.). "Por sua vez, underground ('subterrâneo', em inglês) é uma expressão usada para designar um ambiente cultural que foge dos padrões comerciais, dos modismos e que está fora da mídia. Muito conhecido como Movimento Underground ou Cena Underground. A cultura underground também pode ser chamada de contracultura."

O que se esquece é que a partir do momento que metade da produção japonesa é voltada para adultos, o grosso dela é material mainstream. Underground seria justamente o antimainstream, o anticomercial. E por isso mesmo eles são uma minoria em qualquer parte do mundo. Nos Estados Unidos, o Underground de Crumb e Shelton são adultos em oposição a um mainstream que é essencialmente voltado a pré-adolescentes do sexo masculino. Na Europa e Japão, onde há quadrinhos adultos mainstream (e quadrinho autoral que não é niilistamente anticomercial, mas ele não conta nessa disputa), underground existe em oposição a ele, também. Esqueçam shoujo e shonen. Vamos falar um pouco de quadrinho mainstream adulto. E para isso, vamos retornar aos anos 60.

Seinen e Gegika

Os anos 60 foram uma época de efervescência cultural – e marcaram também uma mudança na forma em que os quadrinhos eram encarados. Quadrinho já havia deixado de ser coisa para crianças, tendo sido absorvido pela cultura jovem dos anos 60. Havia uma tendência à contestação de tudo o que fosse cânone naquele tempo – e mesmo o mangá não foi exceção: os meados dos anos 60 foram marcados pela absorção dos artistas dos mangás de aluguel, os Kurai, no mercado de trabalho. Os Kurai eram quadrinhos menos infantis e com uma conotação mais "povão", com histórias mais adultas, feitos para locação em lojas especializadas. A recuperação do poder aquisitivo japonês fez com que o povo pudesse voltar a comprar quadrinhos, ao invés de alugá-los.

O que esses autores trouxeram foi justamente uma nova visão que alargou as fronteiras do mangá – e que seria fundamental para a estética que conhecemos hoje. Ao serem jogados nos quadrinhos para garotos, ainda dominados pela estética tezukiana em vários campos (isso é visível basicamente nos autores shonen como Shotaro Ishinomori, de Cyborg 009; no shoujo a estética visual já existia nas revistas femininas, e Tezuka contribuiu mais em sentidos narrativos do que em termos de influências visuais. Há exceções: Hideko Mizuno, do mangá original de Honey Honey, é Tezuka puro em seu trabalho), podemos dizer que eles bagunçaram o coreto – muito para desgosto do ego de Tezuka, que via seu trabalho, de repente, ser sinônimo de material conservador destinado a se tornar ultrapassado. Claro que não foi isso o que aconteceu, mas o fato é que o público japonês apreciou as novidades e o velho estilo de se fazer mangá havia sido posto em cheque.

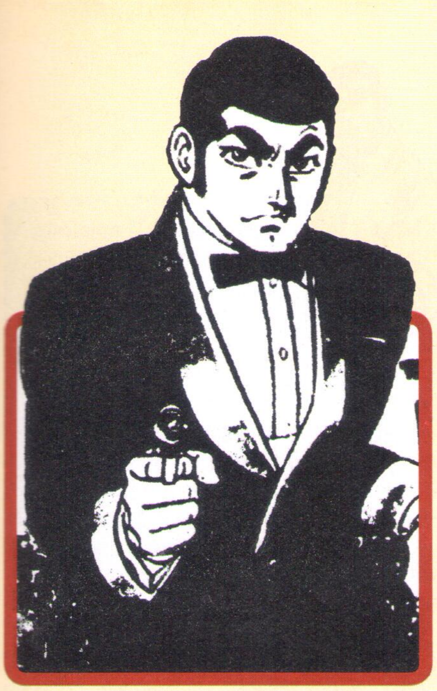
Começou a ser cunhado o termo Seinen, que com outra grafia significa "adulto" – mas observando bem, o que chamamos hoje de seinen teria mais a ver com jovens adultos, entre os 18 e os 25, do que com adultos propriamente ditos. O Seinen parece muitas vezes ser o shonen "proibido para menores" – se pensarmos bem, materiais como Bastard! e Tenjou Tenge NÃO SÃO ADULTOS: são materiais profundamente adolescentes em cada fio de cabelo, mas com índices de nudez e violência proibitivos para revistas voltadas para públicos mais jovens. Não custa lembrar que a casa inicial de Bastard! foi a Shonen Jump; após poucos volumes, ela foi relocada para outra revista, voltada para um público mais velho.

O detalhe é que se analisarmos friamente, Bastard! tem toda a cara de um material feito para publicação na Jump durante aqueles anos. O diferencial é, justamente, o grau de nudez e sangue. E títulos como estes são adultos "pro forma": um adulto de verdade não precisa mais disso. E se precisa, provavelmente ele é uma dessas criaturas que continuam nos seus 14 anos – para sempre.

O seinen dos seus primórdios se voltou para o público que estava abandonando as revistas shonen. Os autores shonen começaram a se voltar para traços mais anatômicos tentando evitar a migração dos leitores mais velhos. Os seinen, por sua vez, começaram a manter elementos de traço dos mangás para um público mais jovem – e isso levou a uma certa uniformização estilística de ambos, que acabaram definindo o mangá, esteticamente, para os dias de hoje.

"Bastard! tem toda a cara de um material feito para publicação na Jump durante aqueles anos. O diferencial é, justamente, o grau de nudez e sangue."

Os quadrinhos para adultos propriamente ditos passaram a seguir por outras direções. Takao Saito foi um dos autores que catalisou essa mudança e se tornou uma espécie de ícone para muitos outros mangakás cansados do que se fazia até então. Nascido em 3 de novembro de 1936, Saito pertenceu, em seus anos de formação, à primeira geração de leitores de mangá após a guerra. Nas décadas de 50 e 60, entretanto, Saito – que sempre foi muito vocal – serviu de catalisador para os anseios de autores que queriam trabalhar com linguagem e situações adultos, na esteira de precursores como Yoshihiro Tatsumi (autor de "Mulheres", publicado no Brasil pela Zarabatana Books), que cunhou o termo gegika – literalmente, "desenhos dramáticos" (em contraponto ao mangá, "desenhos irresponsáveis").



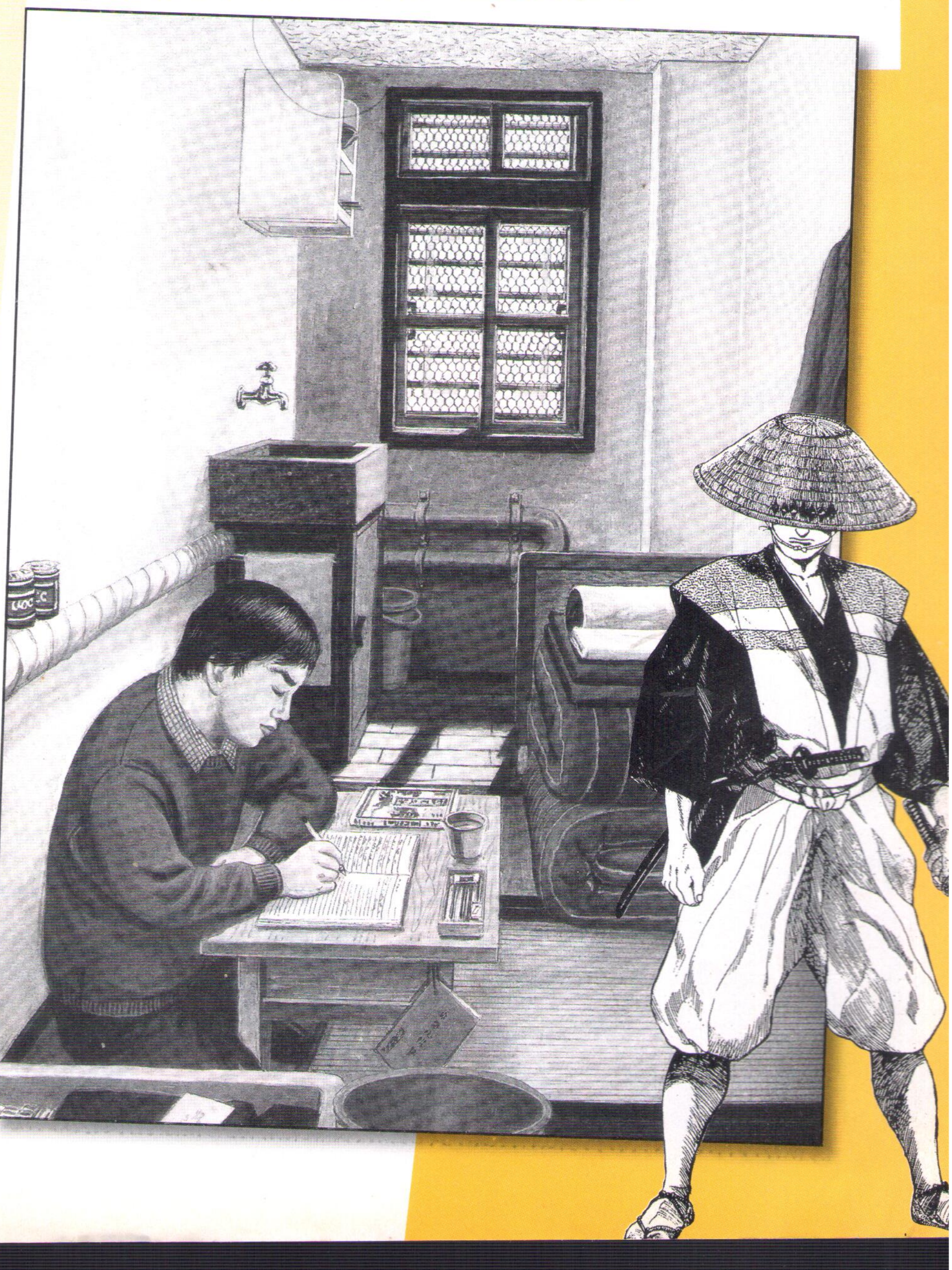
"Tezuka, antes visto como mestre e transformado da noite pro dia em telhado de vidro de uma geração, se voltou a trabalhos mais arrojados..."

O gegika se tornaria uma bandeira a ser carregada por Saito, que ao lado de Tadao Tsuge, Yoshiharu Tsuge, Shinji Takahashi, Iwai Shige e Susumu Yamamori, criariam a Gegika Kojo, declarando em tom de manifesto que o gegika era o futuro do mangá, que ainda naquela época, era visto por muitas pessoas como "coisa pra criança". O gegika enfatizaria uma separação onde o mangá seria visto como produto infanto-juvenil e o gegika, para adultos. Curiosamente, o tempo faria o gegika ser absorvido como mais uma das manifestações estilísticas que, junto ao shonen/seinen, o shoujo e o josei (diferentemente da relação shonen/seinen, a diferença estilística entre shoujo e josei – os quadrinhos adultos para mulheres – é mais pronunciada visualmente), comporia o imenso guarda-chuva estético que define o mangá.

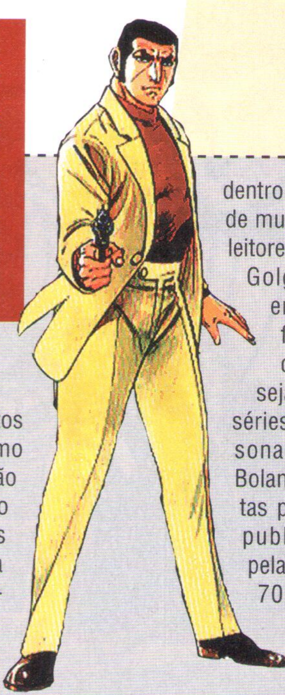
Mas na época havia uma proposta de ruptura e, tanto comercialmente quanto em termos de crítica, os trabalhos desses autores foram bem recebidos e gradualmente foram conquistando o seu lugar na indústria. Tezuka, antes visto como mestre e transformado da noite pro dia em telhado de vidro de uma geração, se voltou a trabalhos mais arrojados, como a legendária série Fênix, assim como obras como Buda e Adolf, nas décadas seguintes. Além disso, ele criaria a hoje extinta revista experimental .COM, para tentar colocar seu nome como sinônimo de arrojo estético – e tirar a pecha de material conservador de seu trabalho. O tempo lhe faria justiça: poucos materiais são um exemplo tão bem acabado do que significa quadrinho para adultos do que Adolf, cuja publicação recentemente foi concluída pela Conrad.

Já Takao Saito, durante aqueles anos, foi amealhando fama o suficiente para seu estúdio, a Saito-Production Co. Ltd., conseguir em 1964 a autorização para a produção de mangás adaptando os romances originais de James Bond, que estavam no seu auge de popularidade nos anos 60, quando o personagem era interpretado no cinema por Sean Connery. Essas histórias foram originalmente publicadas pela Shogakukan em uma de suas antologias shonen, com quatro volumes fechados.

Essas adaptações são muito livres em relação ao material original. Personagens e situações originais estão presentes, mas a história em si foi mudada por completo – e elas se tornaram um sucesso, somando o nome da franquia ao de um autor ascendente. Entretanto, oficialmente, a Glidrose Publications, responsável pelo espólio literário de Ian Fleming, não ficou muito feliz com as liberdades que Saito tomou com a história e interrompeu a publicação do material. Assim, na edição de agosto de 1967 da Shonen Life, foi publicado o último capítulo do quarto volume da série, "007 contra o Homem da Pistola de Ouro". Em 25 de dezembro do mesmo ano, seria lançado o tanko-hon derradeiro da coleção nas livrarias especializadas – e seria o fim. Os volumes compilados dessas séries só voltariam a ver a luz do dia nos anos 80. Mas esse material teria uma importância enorme na carreira de Saito, uma vez que definiu seu perfil para o grande público e que o levou ao personagem mais popular de sua carreira, e um dos ícones do quadrinho mainstream para adultos: Golgo 13.



> "Taro Asu, ministro das relações exteriores do Japão e o próprio Saito, um entusiasta da política do mangá como divulgação cultural do Japão, declaram que muito do que aprendeu sobre política internacional vem das páginas de Golgo..."



Meu nome é Togo, Duke Togo

Pouco mais de um ano após o último suspiro de Bond nas livrarias, a edição de janeiro de 1969 da Big Comic Spirits (que existe até hoje e é uma das principais antologias de quadrinhos para adultos no Japão) trouxe a estréia de um matador de aluguel chamado Duke Togo, que atende pelo codinome de Golgo 13. A carreira de Saito passaria a se confundir com o personagem a partir daí: sem grandes avanços na fórmula, Golgo é composto essencialmente de histórias episódicas que, analogamente a fumettis italianos como Tex, Nick Raider e Mister No, são focadas menos no personagem do que em sua função – no caso, a de matador. Não há espaço para desenvolvimentos psicológicos ou dramas aqui: Duke tem que matar alguém e em suas missões, se envolve frequentemente em tramas muito maiores do que ele próprio, escritas com um olho nos jornais. Nada escapa ao olhar arguto de Saito, que já o fez se envolver com os meandros da política dos petrodólares, com os confrontos de interesses da guerra fria e até mesmo com a morte da princesa Diana. Material tão influente e palpitante que pessoas como Taro Asu, ministro das relações exteriores do Japão e ele próprio um entusiasta da política do mangá como divulgação cultural do Japão, declaram que muito do que aprendeu sobre política internacional vem das páginas de Golgo...

E talvez seja este o ponto. O que esses quadrinhos adultos de massa passaram a levar para suas páginas é o conteúdo e linguagem que encontramos nos best-sellers de autores multimilionários no Ocidente. Muito se criticou a respeito de Sidney Sheldon, de Frederick Forsythe, Robert Ludlum e John Le Carré, mas convenhamos: eles não foram feitos para ser alta literatura, mas literatura de entretenimento para adultos de classe média, que querem leitura divertida que seja compreensível dentro dos seus interesses de mundo. E é para estes leitores que mangás como Golgo 13 são feitos, embora, se formos fazer esse tipo de comparação, ele seja mais análogo às séries de bolso de personagens como Mack Bolan, o Executor (escritas por Don Pendleton, publicadas no Brasil pela Ediouro nos anos 70, e pela Abril, na década seguinte). Não à toa, Golgo continua até hoje, sem grandes mudanças além da evolução natural do artista (comparem um dos primeiros volumes de Golgo dos anos 60 com as artes dos volumes recentes), já se aproximando da casa dos 140 volumes (sendo o segundo mangá mais longo da história, perdendo apenas para a comédia policial Kochikame, publicada a fio na Shonen Jump, desde sempre) e tendo vendido mais de 200 milhões de exemplares ao longo dos anos.

Best Sellers

Essa aproximação do quadrinho adulto mainstream com a linguagem da literatura de best-sellers não é exclusiva do Japão. Séries européias como XIII (Publicada no Brasil pela Panini e claramente inspirada em primeira mão no Identidade Bourne de Ludlum) e Largo Winch (fincada na intriga e no glamour do mundo dos negócios) também seguiram essa abordagem e se deram muito bem, vendendo milhares de exemplares nos seus países de origem.

Mas o Japão também é uma prova do sucesso dessa abordagem: uma olhada na lista dos dez quadrinhistas mais ricos do Japão fatalmente vai incluir o nome de Kaiji Kawaguchi, que não é um nome óbvio para o leitor de mangás no Ocidente. Poucos autores podem exigir uma percentagem maior de vendas por preço de capa nos seus títulos – e Kawaguchi é um deles. Tendo um perfil mais próximo de autores como Tom Clancy ("A Soma de Todos os Medos", "Perigo Real e Imediato"), ele despontou com a polêmica criada pela série de 32 volumes "Serviço do Silêncio" (Chinmoku no Kantai), onde um submarino nuclear, numa missão conjunta entre tropas americanas e japonesas, declara-se como um estado independente (no molde do conceito de "micronação", como a Sealand), pegando carona nas discussões que agitavam o Japão na época a respeito do país acumular armas nucleares como uma forma de dispensar a guarida das tropas americanas.

eresses
a estes
s como
feitos,
ormos
ipo de
o, ele
ogo às
le per-
Mack
(escri-
dleton,
Brasil
s anos
ril, na
uinte).
, Golgo
a até
gran-
ém da
em um
s anos
tes), já
olumes
ngo da
omédia
fio na
lo ven-
plares

o mains-
est-sellers
como XIII
inspirada
Ludlum) e
do mundo
agem e se
emplares

sso dessa
drinhistas
nome de
ra o leitor
dem exigir
o de capa
Tendo um
Clancy ("A
nediato"),
érie de 32
o Kantai),
conjunta
-se como
nceito de
arona nas
a respeito
forma de

A obra de Kaiji Kawaguchi é um excelente exemplo do uso recorrente da política como tema nos quadrinhos adultos. Após o "Serviço...", ele prosseguiu com esta temática na série Eagle, de cinco volumes, serializada entre 1997 e 2001 na antologia Big Comic da Shogakukan. Eagle trata da ascensão política de um candidato a presidente nipo-americano cheio de esqueletos no armário, e rendeu elogios de autores como o americano Warren Ellis, que o definiu como "Uma teia selvagem de sexo, segredos, ódio e intriga maquiavélica. É 'Cores Primárias' (nota: o livro que, via ficção, expõe os podres de Bill Clinton durante sua campanha para governador do Arkansas) de mau humor."

Kawaguchi não é o único. Um exemplo tão claro quanto é "O Primeiro Presidente do Japão", de Yoshiki Hidaka e Ryuji Tsugihara. Uma das melhores coisas publicadas pela finada antologia Raijin Comics na terra do Tio Sam, "O Primeiro Presidente", na verdade, é a história de um primeiro-ministro japonês que, pela primeira vez na história, é eleito pelo voto direto – sendo apelidado, sim, como "Primeiro Presidente do Japão". No entanto, ele assume o poder em uma época tempestuosa, quando a Coréia do Norte começa a colocar suas garras de fora e há desgaste político entre Japão e Estados Unidos.

O fato é que política é um tema universal entre os povos. Onde houver um personagem em posição de mando, há uma abertura para exposição do tema; encontramos de forma visível em um quadrinho como Sanctuary, de Sho Fumimura e Ryoichi Ikegami, publicado atualmente pela Conrad. Nele, o thriller político se mistura com o drama de gangsters, cujo tema é a ascensão conjunta de um político e de um criminoso que, juntos, querem mudar a face do Japão. Sanctuary chegou a ganhar um longa-metragem dirigido por Yukio Fuji, com Hiroshi Abe no papel de Chiaki Asami e Toshiya Nakasawa no papel de Akira Hojo. E não custa lembrar que se o "Serviço do Silêncio" de Kawaguchi ganhou um especial de televisão e uma curta série de OAVs, o fato é que de modo geral o destino desse tipo de quadrinho é o cinema – como foi o caso da série de Fumimura e Ikegami.

Não custa lembrar que a abordagem do sexo e da violência neste último título não é diferente da encontrada nas mãos de um autor como, digamos, Mario Puzo. Uma lida em "O Poderoso Chefão" mostra que o livro em si não é muito mais ou menos pesado do que o que se encontra em Sanctuary nesse quesitos – na verdade, em termos de sexo, o "Chefão" é até bem mais gráfico quando esse tipo de cena é por Puzo descrita.

"...Não custa lembrar que a abordagem do sexo e da violência não é diferente da encontrada nas mãos de um autor como, digamos, Mario Puzo."

"Para que o quadrinho não seja apenas 'coisa de criança', ele também tem que crescer com o leitor."

Quadrinho, Literatura de Massas

O ponto é que no Japão, o quadrinho ocupou o espaço destinado a literatura de massas – e isso ocorreu numa época onde a literatura japonesa em si se voltava a uma linguagem intimista e menos acessível. Com isso, leitores adultos passaram a migrar para o quadrinho como forma de encontrar os temas e enredos que antes acompanhavam. Se Kawaguchi ocupou um nicho que nos Estados Unidos pertenceria a um Clancy, um autor de horror como Junji Ito ocupa o mesmo nicho que pertenceria a um Stephen King. Uma série completamente obscura para o fandom ocidental como Kacho Shima Kosaku, de Kenji Hirogane, não diz absolutamente nada para os leitores da Neo Tokyo; no Japão, a história de um executivo de 34 anos que ascende na profissão (enquanto seu casamento vai pro buraco) vendeu mais de 8 milhões de exemplares durante sua serialização na antologia Morning da Kodansha, de 1983 a 1992, para um público-alvo de perfil adulto, masculino, corporativo e cujo equivalente no Brasil deve estar lendo revistas como a Vip e Exame. Não é material para estudantes de segundo grau. Não é material para otakus. É material para leitores adultos, de poder aquisitivo e com vontade de ler sobre algo mais próximo de seu mundo. Não custa lembrar que essa série também teve duas continuações. Dificilmente um material como este, que aos olhos de um adolescente tem um perfil "chato", teria tanto fôlego se não tivesse atrativos.

Não é à toa que metade da produção japonesa é dedicada para adultos. Os quadrinhos infantis conquistam os leitores, os quadrinhos adolescentes exploram sua capacidade de consumo ao máximo, e dez anos depois... os leitores de quadrinhos adolescentes não serão mais adolescentes. Migrarão para revistas seinen como a Young Jump ou a Young Animal, e estarão se dividindo. Mais alguns anos e os leitores de uma Animal migrarão para uma Morning ou a Afternoon, de acordo com seu perfil. Com o tempo, se fragmentarão cada vez mais – e é por isso que nenhuma dessas séries parecem vender tanto quanto os sucessos juvenis da Jump ou da Nakayoshi. O tempo passa e sempre traz novos rumos na vida de uma pessoa. E serão estes rumos que o definirão como leitor também.

Para os leitores que um dia acompanharam Naruto fidedignamente, essa série será uma ótima lembrança de sua juventude. Mas mesmo que toda a coleção completa de tanko-hons do nosso ninja favorito esteja completa na estante, espera-se que eles leiam outra coisa. Para que o quadrinho não seja apenas "coisa de criança", ele também tem que crescer com o leitor.

Para a frente é que se anda.

Uma das formas mais interessantes e divertidas de aprender mais sobre uma cultura é participar ou observar suas festas, comemorações e ritos. As festas populares que permanecem e são aceitas por todos como parte cultural importante da sua identidade coletiva tem muito mais a dizer sobre a história e formação de um povo, por exemplo, do que muitas teses e livros. Talvez porque elas são a própria alma do povo, é a coletividade viva. É uma bela forma de ver a história e a cultura em movimento, quando comemoramos uma festa de São João, a de Reis ou Carnaval. No Japão existem várias comemorações tradicionais, e uma das mais bonitas e encantadores é o festival onde se comemora o dia das Meninas, o HinaMatsuri. ***Por Sett***

O festival das BONECAS

os
ma
seu
ada
des-
o os
shi.
mos
mos

nha-
será
ude.
oleta
steja
eles
não
bém

> "Essa tradição teve início no período Edo (1600-1868), e se acreditava que as bonecas atraíam os maus espíritos protegendo os donos delas."

HinaMatsuri

O HinaMatsuri também chamado de Festival de Bonecas é uma festa japonesa realizada no dia 3 de março ou em Yayoi, que segundo o antigo calendário japonês é o mês que nascem as plantas. Neste dia, as famílias japonesas, comemoram o dia das meninas e repetem um costume de montar um conjunto com sete degraus, chamado HinaNingyo. Nele ficam representadas várias bonecas trajadas com vestes da corte da era Heian (794-1192). Essa tradição teve início no período Edo (1600-1868), e se acreditava que as bonecas atraíam os maus espíritos protegendo os donos delas. Porém, anterior às festividades do HinaMatsuri existia o HinaNagashi (balsa de bonecas), onde bonecas de papel eram colocadas num pequeno barco e depositadas num rio para ir em direção ao mar, levando consigo as coisas ruins da vida. Se fizermos um interessante paralelo é bastante semelhante à tradição brasileira de colocar imagens de Yemanjá ou de Nossa Senhora em embarcações atravessando o mar.

Neste dia, com o HinaNingyo exposto, a família pede que as meninas da casa cresçam com saúde e tenham um casamento feliz. E segundo dizem aquelas que ainda não montaram seu HinaNingyo correm o risco de ficarem sem um par ou ainda pior, terem um marido ruim. O HinaNingyo é colocado geralmente uma semana antes do dia três de março e deve ser retirado imediatamente depois desse dia, senão a menina vai demorar a casar. Por isso, moças, se Santo Antônio não resolveu seus problemas, no próximo terceiro dia do terceiro mês, vocês podem montar um lindo conjunto da corte imperial japonesa e arriscar a sorte.

No que se refere à comida, temos os doces típicos: o Hishimochi, um bolinho de arroz nas cores verde, vermelho e branco para dar saúde, afugentar os maus espíritos e dar pureza conforme a correspondência de cada cor, o Sakuramochi, outro bolinho de arroz com folhas de cerejeira, o Hina arare (pastéis de arroz) e o Manju, pasteizinhos de arroz recheados com doce de feijão.

As bonecas japonesas têm características diferentes para cada região do Japão. Existe evidentemente fábrica de brinquedos com produções em massa no país, mas cada região dá a produção de bonecas a seu toque especial, visto que as mais bonitas, trabalhadas e caras são feitas por artesões habilidosos. Entre os mais tradicionais bonecos feitos de madeira, estão: Kamo, produzido desde o século XVIII em Kyoto, cidade famosa por suas bonecas com trajes luxuosos; e o simpático Kokeshi, produzido na região Nordeste, ele tem o tronco em forma de cilindro com pinturas vistosas e uma cabeça arredonda.

Existem também outros bonecos, como o Gosho que são bebês gordinhos e brancos como porcelana. A tradição conta que o imperador os presenteava aos que colaboravam com ele, era, portanto uma honra ganhar esse boneco fofo. Entre as mais bonitas, estão as bonecas Hakata, oriundas de Fukuoka, e se diferenciam por seus traços finos e detalhes feitos em argila.

ASSIM como na Europa, a criação destas bonecas por artesãos foi se aperfeiçoando de tal forma que as obras chegavam muito perto da perfeição. Para isso, eram usados materiais bem próximos aos que os alfaiates e costureiros usavam para costurar; algumas vezes, para dar mais veracidade, nas bonecas eram colocadas perucas feitas de cabelos humanos. Há também algumas belíssimas bonecas de porcelana que representam um personagem de uma época histórica do Japão ou do teatro Noh, famoso por ser representado somente por homens, com máscaras, criado no século XIV. Neste animado festival existe a canção Ureshii hinamatsuri (Feliz Dia das Meninas) que fala sobre o HinaNingyo, seus personagens e a relação entre essa tradição das meninas e o Hinamatsuri:

Akari o tsukemasho, bombori ni,
(vamos acender as lanternas)
O hana o agemasho, momo no hana.
(vamos oferecer flores de pêssego)
Go-nin bayashi no fue taiko,
(cinco músicos da corte tocarão tambores e flautas)
Kyo- wa tanoshi- Hina matsuri.
(hoje é o divertido dia das meninas)
O-dairi-sama to o-hina-sama
(O imperador e a imperatriz)
Futari narande sumashigao
(Juntos com uma cara solene)
O-yome ni irashita nee-sama ni
(Minha irmã se casou e)
Yoku nita kanjo no shiroi kao
(seu rosto pálido se parece a das damas da corte)
Kin no byōbu ni utsuru hi wo
(A luz se reflete no biombo dourado)
kasuka ni yusuru haru no kaze
(A brisa da primavera o agita levemente)
Sukoshi shirozake mesareta ka
(Será que bebeu shirozake?)
Akai o-kao no udaijin
(O udaijin tem um rosto avermelhado)
Kimono o kigaete obi shimete
(Ponho o kimono, aperto o obi)
Kyō wa watashi mo haresugata
(Hoje eu também vou de traje de gala)
Haru no yayoi no kono yoki hi
(Neste maravilhoso dia de primavera de Yayoi)
Nani yori ureshii hinamatsuri
(Não há nada como um feliz Dia das Meninas)

> "Na Idade Média, quando obviamente não se tinha os recursos de comunicação que temos hoje, a forma como as rainhas se trajavam eram replicadas e vestidas nas bonecas que eram enviadas para outras cortes, transformando as bonecas em um objeto cultural e transmissor da moda e do poder."

Brinquedo é História

Onde existe brinquedo existe capacidade de invenção, e onde está o pensamento criativo está a capacidade de produzir elementos históricos. Os brinquedos não fogem desta máxima e são realmente fontes históricas para conhecer uma época, visto que a forma como eles são produzidos são geralmente reflexos da sociedade que os produzem. Trocando em miúdos, as pessoas tendem a fazer os brinquedos e mais ainda suas bonecas, iguais a si próprias.

Na Idade Média, quando obviamente não se tinha os recursos de comunicação que temos hoje, a forma como as rainhas se trajavam eram replicadas e vestidas nas bonecas que eram enviadas para outras cortes, transformando as bonecas em um objeto cultural e transmissor da moda e do poder. Hoje, existem museus, como o de Art Nouveau e Art Deco de Salamanca (Espanha) que expõem coleções de bonecas de porcelana antigas, preservando a história, e mostrando que a memória de uma sociedade pode ser contada pelos seus brinquedos.

Às vezes, até as pessoas se tornam brinquedo, como foi o caso do presidente americano Theodore Roosevelt, que segundo contam, numa caçada em 1908 teria se recusado a matar um filhote de urso que estava preso. Depois deste fato, apareceu uma caricatura no jornal Washington Post do presidente como Teddy e seu ursinho. Uma empresa vendo a chance, acabou se inspirando e deu o nome de Teddy (para vergonha do presidente) ao seu produto, um ursinho com olhos de botão. E até hoje esse ursinho é chamado assim.

Como vocês podem perceber não existe idade para brincar, na verdade conservar os brinquedos é historicamente muito importante e fala muito da personalidade de quem o possuía, como mostra um jogo de xadrez que pertenceu a D. Pedro I, e hoje está entre os brinquedos do acervo do Museu Histórico Nacional aqui no Brasil. Mas no caso das bonecas que são um dos brinquedos mais velhos do mundo, podendo ser encontradas em várias épocas e em diversos lugares como Egito, Babilônia e América Pré-Colombiana, são ainda mais incríveis por ter vários significados emotivos, religiosos e psicológicos.

Algumas delas podem ser feitas de madeira ou de pano, outras de porcelana ou mesmo de palha, tendo como principal função ser um elemento de brincadeira, mas muitas vezes são ritos de passagens de um período da vida para o outro. Muitas pessoas acreditam que a boneca é um rito onde a garota imita as ações dos mais velhos e depois acaba passando para a fase adulta e se tornando mãe. Um outro exemplo disso era a tradição de há algum tempo atrás na Europa, quando uma moça fazia os votos e entrava num convento, tinha o costume de deixar uma boneca vestida de freira para a família, simbolizando a ligação entre o tempo de antes e o momento em que ela deixava a residência para ser freira.

Porém, penso que os meninos também utilizam essa brincadeira como passagem, basta somente ler a história de Pinóquio, onde os meninos aprendem por meio do boneco de madeira a serem melhores adultos. Aliado a isso, existe a crença que as bonecas em geral teriam um poder mágico ou seriam veiculo deste poder. É o que podemos perceber nas comemorações do HinaMatsuri, nos rituais de vodu ou mesmo nas histórias de terror em que esses inocentes brinquedos ganham vida.

HinaNingyo

Na comemoração do Hinamatsuri é montado o HinaNingyo, que como já foi dito, é um conjunto de sete degraus coberto com um pano vermelho. Para ser bem didática, vou fazer um roteiro do que existe em cada degrau de um HinaNingyo completo e vocês poderão acompanhar na imagem, apresento primeiro os bonecos e depois os acessórios.

■ **PRIMEIRO DEGRAU:** Estão os dairibina ou dairi-sama que são os bonecos que representam o imperador (obina) e a imperatriz (mebina) na esquerda. Entre os objetos estão o biombo, uma mesinha ornamentada com vasos de flores no meio dos bonecos e as duas lâmpadas nas extremidades.

■ **SEGUNDO DEGRAU:** As bonecas são as três damas da corte: Choshi, Chuo suwari e Nagae no choshi. As bonecas estão servindo sake ao casal imperial e entre elas estão mesinhas com doces.

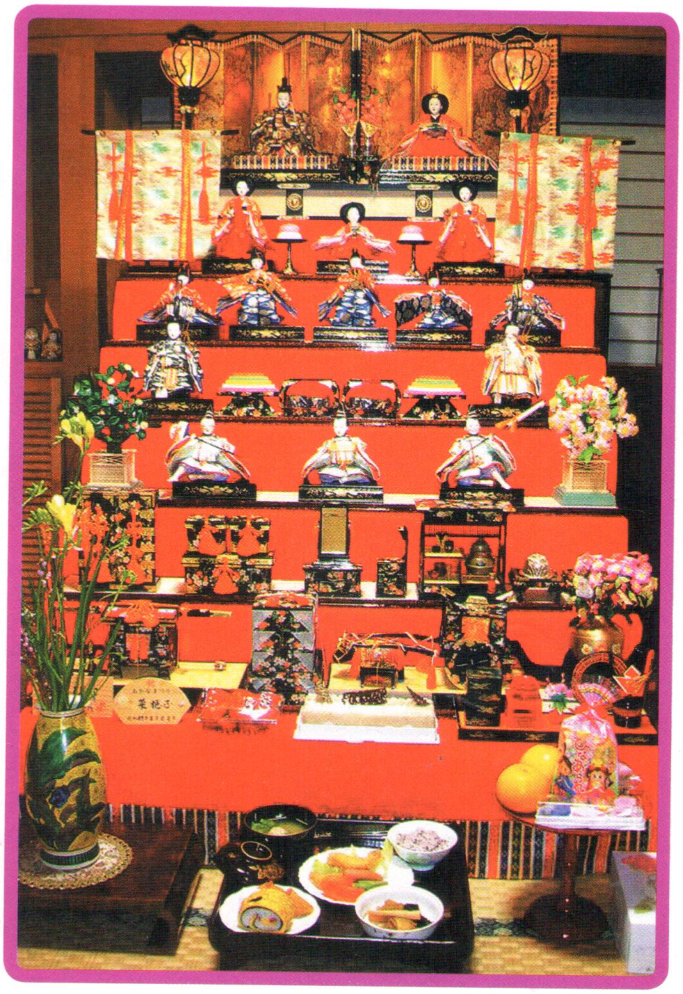
■ **TERCEIRO DEGRAU:** Estão os cinco músicos da corte, que eram filhos de aristocratas e que ainda não haviam chegado à maioridade. Na seqüência, os bonecos tocam: taiko (um tambor normal), ootsuzumi (um tambor grande que se toca com a mão), o kotsuzumi (um tambor pequeno que se toca com a mão), yokobue (flauta) e o utai (aquele que recita) com um leque na mão.

■ **QUARTO DEGRAU:** Estão presentes dois ministros: udaijin, à direita do imperador. Ele é um jovem, vestido de negro e com o rosto avermelhado. O segundo ministro é chamado sadaijin, na esquerda do imperador, ele é um homem idoso vestido de vermelho. Os dois estão armados com espadas, arcos e flechas. Como a esquerda era considerada superior na antiga corte japonesa, o ministro que representa um idoso traz a simbologia de que a sabedoria é mais importante. No centro estão os hishidai, um par de mesas para colocar o hishimochi, e de cada lado as kakebanze que são as bandejas com patas curvadas para dentro.

■ **QUINTO DEGRAU:** Três funcionários chamados sannin jogo, os três embriagados. O waraijogo (embriagado alegre) leva um suporte para o chapéu do imperador. O nakijogo (embriagado triste) um homem jovem sentado no centro com uma mesinha que leva os sapatos do imperador. O terceiro é o okorijogo (embriagado irritado), leva o guarda-sol do imperador. Nas extremidades estão árvores, na direita uma tangerineira, e na esquerda, uma cerejeira.

■ **SEXTO DEGRAU:** Neste degrau está o enxoval da imperatriz, que é chamado hinadogu. Os objetos estão uma cômoda, um arco grande para guardar os quimonos com duas pequenas caixas para guardar a roupa, penteadeira, uma caixa de costura, um braseiro e o conjunto de utensílios para a cerimônia do chá.

■ **SÉTIMO DEGRAU:** Estão os objetos que o imperador quer quando sai do palácio: uma cadeira para transportá-lo carregado, um conjunto de caixas para levar comida, e um carro puxado por bois.



O primeiro hinamatsuri de uma menina se chama hatsuzekku. Como vocês devem perceber pela riqueza dos detalhes um HinaNingyo é algo muito caro, e nem sempre uma família pode comprar ou deve comprar. Falo sobre dever, porque esses não são bonecos para se brincar, são como aqueles enfeites de Natal que, a cada ano a família acrescenta mais um e, dependendo de quem monta, acaba perdendo um também.

Mas mesmo quem não compra o conjunto completo, compra pelo menos o primeiro degrau que recebe o nome de shinno kazari (decoração de príncipes) que leva o casal imperial.

Boneca: coisa de menino

Se existe o festival da meninas, existe o dos garotos, também! Ele se chama Tango no Sekku (festival dos meninos) e é realizado no dia 5 de maio. Apesar de no ano de 1948 ter adquirido a denominação de Kodomo no Hi ou o Dia das Crianças e ter virado feriado nacional, os japonês preferiram continuar com a tradição (e eles são bons nisso) de realizar um festival para as meninas e outro para os meninos.

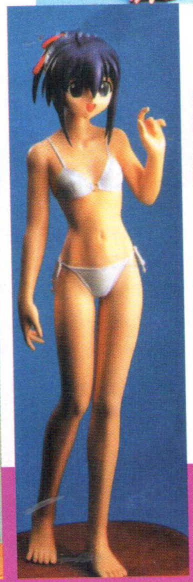
Neste festival, as casas são enfeitadas interiormente com bonecos de guerreiros feudais totalmente paramentados com espada e armaduras, e exteriormente é posto enfeites de carpas voadoras nas casas. Tudo isto com a finalidade para estimular nos garotos as características consideradas masculinas.

Pessoalmente, acho que não existe nada de errado em buscar uma identidade para os garotos, que estão em formação de sua personalidade, mostrar algo que ele se identifique culturalmente, a não ser, claro, que está identidade seja construída para menosprezar outras ou tornar este garoto um poço de insegurança. Vendo por outro ângulo, alguns homens podem até começar a dizer que no máximo um menino poderia brincar com um boneco, ou mais precisamente um boneco-macho, mas creio que a possibilidade de ter uma boneca da Rukia (Bleach), Athena (Cavaleiros do Zodíaco), Kagome (Inuyasha) ou aquela personagem que eles mais gostam, levaria essas vozes no deserto ao completo silêncio e satisfação, sem afetar de forma nenhuma a masculinidade de ninguém.

Colecionismo

Além de ser um bom divertimento, colecionar é algo muito lucrativo. Uma coleção de moedas ou selos pode ser iniciada com um baixo custo e passada de geração para geração, acrescentando um novo objeto para coleção. Como estamos falando de bonecas, o caso mais exemplar foi da holandesa Ietje Raebel que comprou uma boneca Barbie para sua filha, mas como ela não gostou, a mãe resolveu guardar e iniciou uma coleção que chegou a 4 mil bonecas, mas devido ao Mal de Alzheimer que a cometeu, a holandesa decidiu leiloar sua coleção, conseguindo para uma Barbie de 1965 o valor de 36 mil reais. Claro que os valores podem ser muitíssimo maiores, quando levarmos em conta que existem bonecas que pela sua raridade e historicidade são artigos únicos.

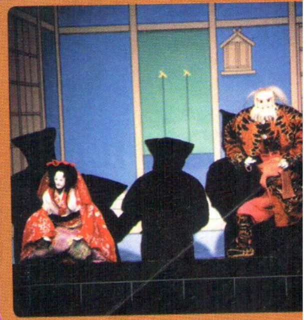
Mas alçando vôos mais baixos, podemos ver o sucesso que é a compra de bonecas em PVC de personagens de animês ou mesmo a paixão de alguns fãs que colecionam os mangás e guardam zelosamente suas preciosidades. É um hobby que facilmente pode ser tornar rentável quando o comprador decide vender sua coleção, e talvez seja mais ainda com o passar dos anos, quando esses objetos sejam considerados artigos difíceis de serem encontrados.



Bonecos em movimento

Os bonecos, além de serem brinquedos, história e veículos de magia são também arte. Somente essa é a palavra que se pode dar ao maravilhoso teatro de marionetes japonês, o Bunraku. Ele é uma forma artística teatral que mostra a relação entre o movimento humano e o movimento de marionete como se fossem um só, numa espécie de ópera representada por bonecos. Falando um pouco sobre essa arte, o nome bunkaru vem de bunrakuza, nome do teatro famoso em Osaka pelas apresentações com as marionetes. Esse tipo de representação, uma junção entre a arte de marionetes e o Johruri, um gênero narrativo, teve início no período Edo. A forma atual dos bonecos serem manipulados por três pessoas principiou-se em 1734, mas a adoção do nome oficial conhecido no Japão, Ningyo Johruri Bunraku, somente se efetivou no final do século XIX.

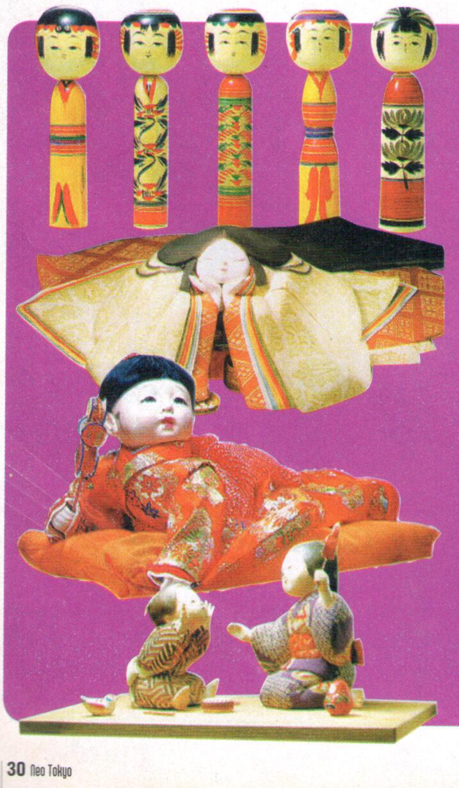
Apesar dos bonecos terem pesos que podem variar de 6 até 20 quilos, eles dão a impressão de que têm vida própria tal é a sua beleza e leveza de movimentos. Como disse, cada boneco é manipulado por três pessoas, que tiveram muitos anos de estudo para movimentar com uma razoável sincronia a interação entre o objeto, a música e a história. Esses manipuladores costumam se vestir de preto, e se cobrir dos pés e à cabeça para que a atenção se dirija somente aos marionetes.



Cada um dos manipuladores do boneco tem um significado e posicionamento particular. O omo-zukai é o principal, realizando com sua mão esquerda pelo quadril do boneco o movimento do pescoço com o polegar e o indicador, e com os três dedos restantes da mão a movimentação dos fios dos olhos, da boca, e da sobrancelha, além de sustentar o peso do boneco. Enquanto a mão direita move o braço direito do boneco. A segunda pessoa que manipula o boneco é o hidari-zukai, que movimenta o braço esquerdo do boneco. Porém, seu trabalho não é tão simples como aparenta. O hidari-zukai, enquanto faz seus movimentos, tem que observar o omo-zukai e a partir do movimento que a cabeça do boneco realiza, ele move em sincronia a posição do braço esquerdo. Então, chegamos ao terceiro manipulador que se chama ashi-zukai. Ele movimenta as pernas do boneco com ganchos em forma de L e para dar movimentos mais realísticos, fica numa posição inclinada bastante desconfortável.

Além das três pessoas que movimentam o boneco, também estão presentes na apresentação o Tayu, um declamador de versos que dá voz a todos os personagens e conta a história, e um músico que toca o Shamisen, um instrumento com três cordas que dá o ritmo para a declamação poética e manipulação dos bonecos. No que se refere às histórias do Bunraku, elas podem ser desde um épico feudal a dramas contemporâneos, contanto que respeitem os princípios do teatro de bonecos podem são representados pela combinação dos versos do Tayu, da música do Shamisen e a interpretação dos bonecos.

Em 2003, o Bunraku foi considerado pela UNESCO patrimônio oral e imaterial da humanidade, devido ao seu valor cultural inestimável. Esses reconhecimentos geralmente vêm acompanhados da possibilidade do desaparecimento da produção cultural no país de origem. No caso do Bunkaru, das 700 obras escritas no período Edo, infelizmente somente 160 fazem parte das representações do Teatro Nacional Bunraku de Osaka.



Brincar faz bem

Mas que um dia de pretexto para comprar presentes e sustentar uma sociedade consumista, o HinaMatsuri é momento para perpetuar uma tradição, e muitas vezes formar uma sentimental herança familiar. A aliança entre a família e a tradição no Japão é realmente algo que aprecio e gostaria que fosse tão contagiante nos brasileiros quanto é o hábito de ver animês. Essas comemorações, apesar de ter seu lado capitalista, anda bem na contra-mão da compra dos presentes descartáveis no nosso Dia das Crianças.

No HinaMatsuri, o brinquedo torna-se algo mágico e fantástico que vai além daquele momento de expor os lindos bonecos — é a oportunidade de revisitar a história de seu país e ver como ela é fantástica. Essa é a oportunidade das crianças terem um brinquedo que possam manter uma relação lúdica, essencial para construção da personalidade do futuro adulto, pois é brincando que elas podem se relacionar com os outros e consigo mesmas.

A banalização do um ato de doação é um primeiro passo para desvalorizar as pessoas. O gesto de amor se transforma em uma troca, onde a criança promete ficar boazinha e os pais podem aliviar sua culpa de não estar presentes. O brinquedo dado com amor e que tem um significado especial para a criança, como o primeiro degrau de um HinaNingyo, deve ficar na memória das meninas como nenhum outro brinquedo. Por isso, talvez seja um pensamento romântico de quem simplesmente gosta de preservar a História, mas acho que um bom brinquedo é aquele que, mesmo antigo e um pouco quebrado ou desbotado, queremos manter, porque emocionalmente ele vale mais do que qualquer brinquedo do mundo, tenhamos nós 5 ou 50 anos. NT

NÃO FIQUE DE BRAÇOS CRUZADOS!

Com os livros de pintura e desenho da Comix Book Shop você não tem mais motivos para deixar de mostrar todo o seu talento.

Guia Oficial DC Comics
Desenhos e Roteiros
Denny O'Neil e Klaus Janson
Caixa com dois livros
R$ 139,00

Colonnese
A Arte Exuberante de Desenhar Mulheres I
R$ 16,90

Colonnese
A Arte Exuberante de Desenhar Mulheres II
R$ 16,90

Mozart Couto
Desenhando Arte Fantástica
Vol. 1
R$ 16,90

Mozart Couto
Desenhando Arte Fantástica
Vol. 2
R$ 16,90

O Desenho Magnífico de Rodolfo Zalla
R$ 16,90

Desenhando Anatomia
por Eduardo Schloesser
R$ 16,90

COMIX BOOK SHOP
Al. Jaú, 1998 - São Paulo/SP
Fone: (11) 3083-2142
www.comix.com.br

MITOLOGIA nos Animês

Que atire o primeiro lápis quem nunca odiou alguma matéria na escola, seja ela Português, Matemática ou Educação Física. Uma que está no TOP das mais odiadas é História. Afinal, segundo os alunos, do que adianta estudar coisas que já aconteceram? Mas mesmo para os que digerem melhor a idéia de estudar História, pode ser chato aprender sobre a História Antiga. Estudar sobre o homem das cavernas, civilizações egípcias, persas, gregas, romanas, além de estudar sobre suas culturas e crenças. Só que ninguém esperava que uma matéria "chata" como mitologia das civilizações clássicas pode ser muito divertido, pois pode-se aprender bastante coisa com animês.

Por Fabio Garcia

É interessante pensar primeiramente na origem das mitologias. Antes da "invenção" da ciência, o homem criava histórias fantásticas para explicar fatos extraordinários como... a chuva. Se hoje nós sabemos que a chuva se forma com a condensação de gotículas de água, nossos antepassados acreditavam em alguma interferência divina, por isso, começaram a inventar os deuses. Os deuses seriam os responsáveis pelos eventos da natureza, como a chuva, o trovão, o fogo, entre outros. As histórias foram passando de geração em geração chegando a um tal ponto que indiscutivelmente aquela era a explicação. Ao conjunto desses "mitos" deram o nome de mitologia.

Geralmente associada à religião, a mitologia era própria de cada civilização. As mais conhecidas eram as mitologias das civilizações egípcia, grega e romana; mas isso não impede que outras culturas possuam sua própria mitologia. Até o Brasil possui suas próprias explicações fantásticas para certos acontecimentos: lembram-se quem é o culpado por dar nó na crina dos cavalos e quem faz marinheiros morrerem afogados? Isso mesmo, são o Saci Pererê e a Iara, membros legitimos da mitologia brasileira. Mas nem só de explicações mirabolantes vive a mitologia. Muitos consideram histórias extremamente populares como parte do grupo também. É possível então, considerar personagens como Zorro e o Tarzan como personagens de uma mitologia norte-americana. Não basta ter uma história de deuses superpoderosos, basta ser algo que está enraizado na cultura local.

E tendo esse verdadeiro campo vasto de histórias fantásticas, logicamente elas foram usadas diversas vezes no nosso tempo presente. A mais usada, com toda a certeza, é a mitologia grega, Em vários lugares você vê citações de Zeus, Hércules, Hades e outros deuses, como em filmes, livros e até mesmo em animês. Seja usada apenas como pano de fundo ou então como a própria história, a mitologia sempre fez parte do gigantesco mundo da animação japonesa.

UM POUCO DE MITO NOS ANIMÊS

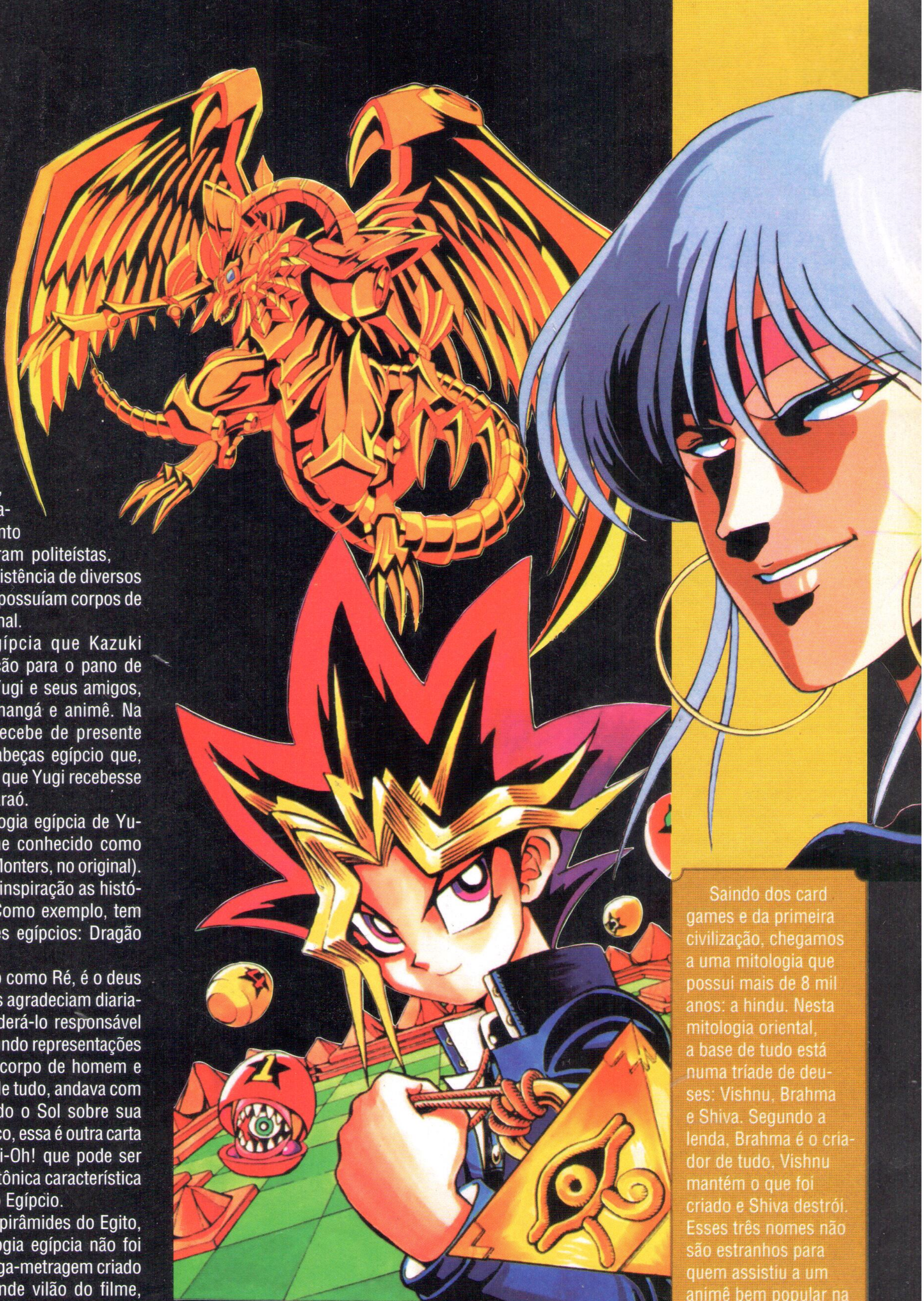
Considerada a primeira civilização ocidental, os egípcios eram muito à frente de seu tempo, pois conseguiram criar um ambiente habitável em pleno deserto, graças às cheias periódicas do Rio Nilo que adubavam o solo. Na questão política, os egípcios eram comandados pelos Faraós, enquanto na parte religiosa eles eram politeístas, ou seja, acreditavam na existência de diversos deuses. Deuses estes que possuíam corpos de homem e cabeças de animal.

E é na mitologia egípcia que Kazuki Takahashi pegou inspiração para o pano de fundo das aventuras de Yugi e seus amigos, em Yu-Gi-Oh!, famoso mangá e animê. Na história da série, Yugi recebe de presente de seu avô um quebra-cabeças egípcio que, quando montado, fez com que Yugi recebesse o espírito de um antigo Faraó.

Grande parte da mitologia egípcia de Yu-Gi-Oh! está no card game conhecido como Monstros de Duelo (Duel Monters, no original). Várias cartas usam como inspiração as histórias do folclore egípcio. Como exemplo, tem uma das cartas de deuses egípcios: Dragão Alado de Rá.

Rá, também conhecido como Ré, é o deus solar do povo egípcio. Eles agradeciam diariamente ao deus por considerá-lo responsável pela vida das plantas. Segundo representações egípcias, Rá possuía um corpo de homem e cabeça de pássaro. Além de tudo, andava com um obelisco representando o Sol sobre sua cabeça. Falando em obelisco, essa é outra carta de Deus Egípcio de Yu-Gi-Oh! que pode ser também uma obra arquitetônica característica do final do Antigo Império Egípcio.

Mas, ao contrário das pirâmides do Egito, a fidelidade com a mitologia egípcia não foi uma maravilha em seu longa-metragem criado pelos americanos. O grande vilão do filme, Anúbis, é apresentado de uma forma que não condiz com a realidade. Ambos são considerados Deuses da Morte, mas na realidade o deus Anúbis apenas cuida do embasamento, era o juiz da morte e ainda guiava a alma para o além. Mas, como já dito no começo do parágrafo, a culpa não é de Kazuki Takahashi, que fez uma bela homenagem para essa cultura tão desprezada atualmente.



Saindo dos card games e da primeira civilização, chegamos a uma mitologia que possui mais de 8 mil anos: a hindu. Nesta mitologia oriental, a base de tudo está numa tríade de deuses: Vishnu, Brahma e Shiva. Segundo a lenda, Brahma é o criador de tudo, Vishnu mantém o que foi criado e Shiva destrói. Esses três nomes não são estranhos para quem assistiu a um animê bem popular na década de 1990 aqui no Brasil, Shurato.

A história do garoto Shurato e seu amigo Gai que foram transportados para o Mundo Celestial graças ao poder da deusa Vishnu. Lá, Shurato precisa defender a deusa que é ameaçada pelo seu servo traíra Indra. Coincidentemente (ou não), Indra é na mitologia hindu um deus que se revolta quando perde seus seguidores, e por isso vai atrás de vingança. Pelo menos no animê, o Mestre Indra petrifica Vishnu para outros propósitos.

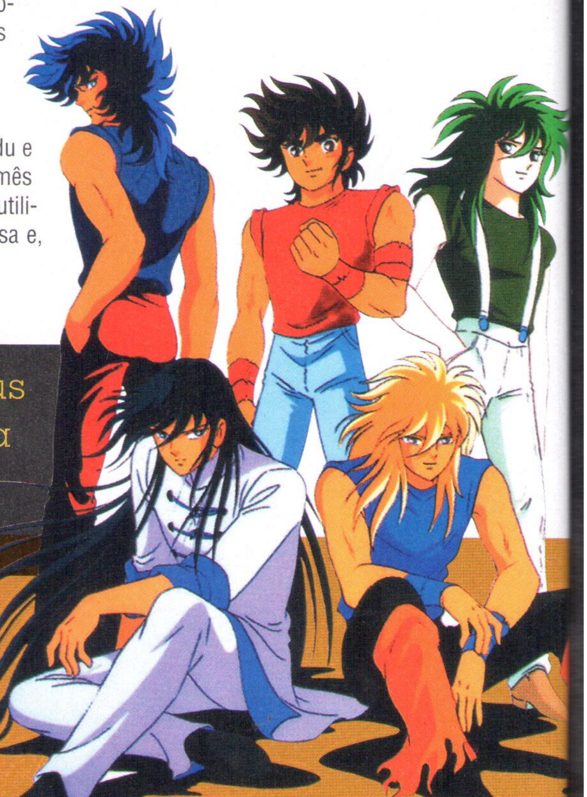
s como
de uma
ter uma
asta ser
al.
rasto de
s foram
presente.
nitologia
ções de
s, como
nês. Seja
ão como
parte do
sa.

Para a batalha, Shurato e seus aliados usam armaduras chamadas de Shaktis. Na mitologia hindu, Shakti é o poder dado por um deus. Tudo a ver com os superpoderes que Shurato recebia, não é mesmo?

Na segunda fase do animê, o grande vilão fica sendo o deus Shiva que assume um papel parecido com o da história da mitologia. E nessa mesma fase Shurato descobre ser sucessor do deus Brahma. Assim, remonta-se a tríade da mitologia hindu.

Ainda sobre a deusa Vishnu, a mitologia diz que ela possui vários modos de vir à Terra. Um deles é na forma de Buddha, já explorado pelo mestre Osamu Tezuka no mangá homônimo.

Embora amplas, as mitologias hindu e egípcia não são tão exploradas nos animês quanto as de outros povos. As mais utilizadas são a grega, a nórdica, a chinesa e, principalmente, a japonesa.



"De acordo com a mitologia, Poseidon é o deus dos mares e nutre um pequeno ódio por Atena devido a uma disputa que tiveram no passado pela cidade de Atenas."

CAVALEIROS DAS MITOLOGIAS

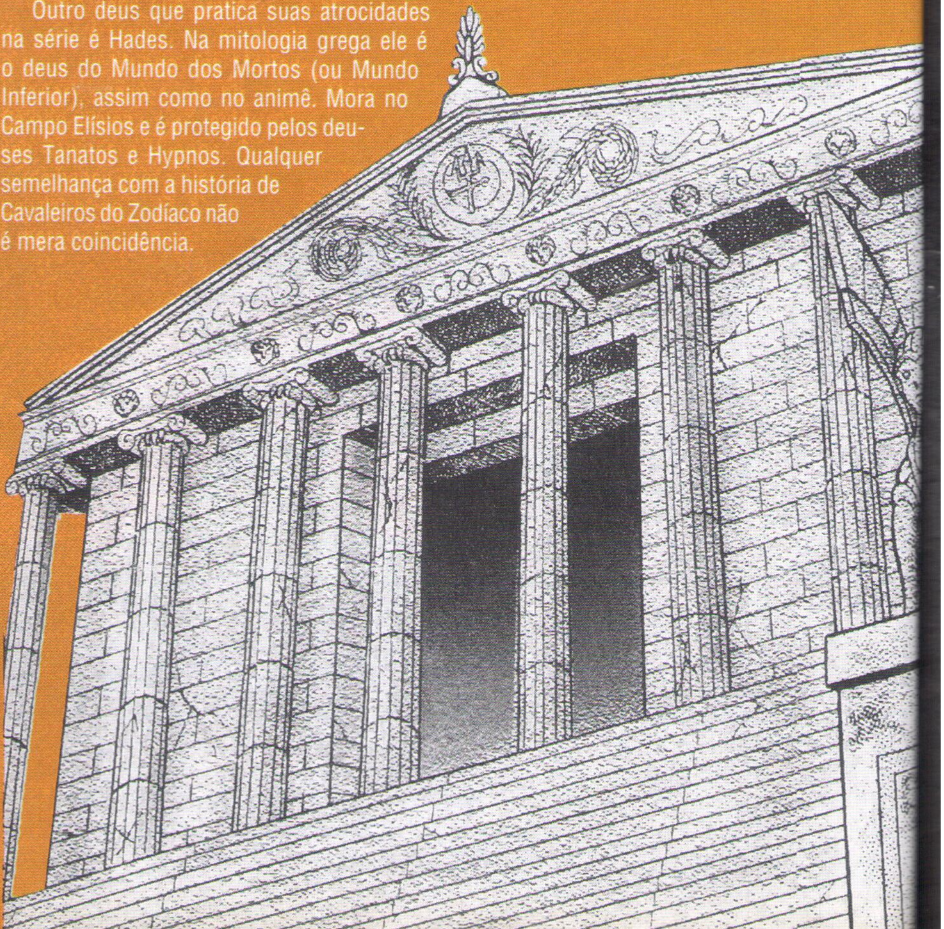
Se tem um animê que usa e abusa de histórias da mitologia, esse é Cavaleiros do Zodíaco. Seja um pequeno detalhe ou até mesmo usando deuses como personagens, a saga dos Cavaleiros de Atena fazem até o mais desinteressado aluno de História querer se aprofundar na mitologia grega.

A história sobre cinco guerreiros que protegem a reencarnação da deusa Atena, a Deusa da Sabedoria, já é conhecida por todos, mas poucos notam os detalhes herdados de fábulas e histórias de outras civilizações.

Segundo a mitologia grega, cada deus era responsável por algo natural ou sentimentos humanos. No grupo dos grandes deuses havia Zeus, o senhor do Olimpo, além de Hera, Atena, Poseidon, Ares, Afrodite, Hades e muitos outros.

Saori Kido é a reencarnação da deusa Atena, que segundo a mitologia é filha de Zeus com sua primeira esposa Métis. Embora seja uma adolescente meio mimada, logo Saori despertou as características de sua ancestral, pois tornou-se sábia e defendia uma guerra justa. Além da neta do senhor Kido outras pessoas tiveram interferências divinas, como o ricaço Julian Solo ao ser possuído por Poseidon. De acordo com a mitologia, Poseidon é o deus dos mares e nutre um pequeno ódio por Atena devido a uma disputa que tiveram no passado pela cidade de Atenas. Até hoje, ele é representado como um senhor barbudo e com o tradicional tridente, que inclusive foi usado como parte da armadura de Poseidon no animê. Ele tinha o costume de pedir sacrifícios para acalmar sua fúria inconstante, e isso foi bem representado no desenho quando o mesmo decidiu prender Saori num pilar e fazê-la receber toda a água que ele reservara para o dilúvio do mundo.

Outro deus que pratica suas atrocidades na série é Hades. Na mitologia grega ele é o deus do Mundo dos Mortos (ou Mundo Inferior), assim como no animê. Mora no Campo Elísios e é protegido pelos deuses Tanatos e Hypnos. Qualquer semelhança com a história de Cavaleiros do Zodíaco não é mera coincidência.



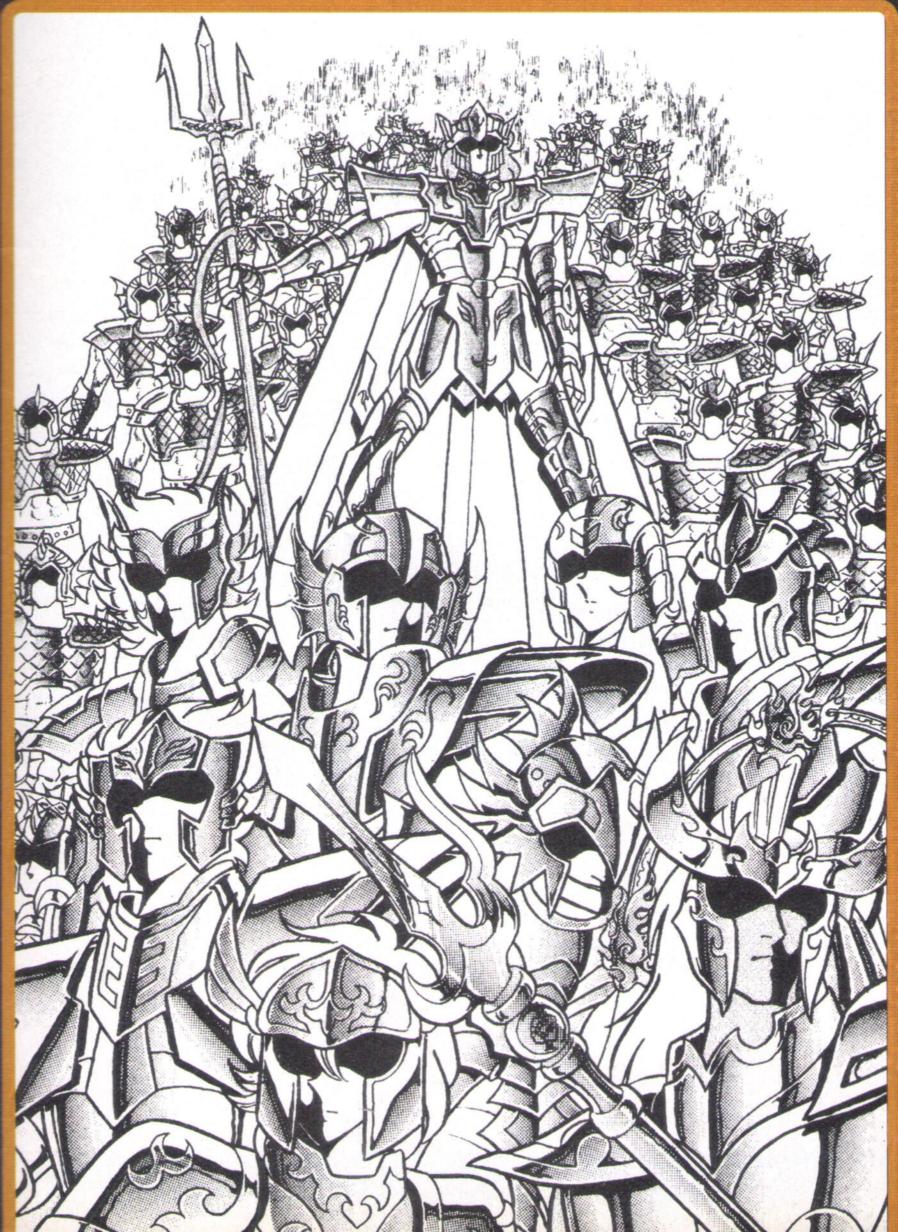
O grande vilão da primeira fase da série, o Mestre Ares, herdou o nome do deus da guerra, que era compatível com sua personalidade megalomaníaca. Outro batizado com nome de deuses foi o Cavaleiro de Peixes, Afrodite. Na mitologia grega Afrodite era a deusa da beleza e do amor, o que explica a vaidade excessiva que o Cavaleiro de Ouro possuía, além de sua delicadeza que lhe rende até hoje apelidos maldosos dados pelos fãs da série.

Outras referências à cultura grega também são encontradas em Cavaleiros do Zodíaco, principalmente nos Cavaleiros "inferiores". O Cavaleiro de Prata, Algol de Perseu tinha um escudo que transformava as pessoas em pedra, conhecido como Escudo da Medusa. Na mitologia, Medusa era um ser com os cabelos formados por serpentes, que transformava em pedra quem olhasse para ela. Segundo a lenda, Medusa foi derrotada pelo herói Perseu, o que explica o nome do Cavaleiro. Também há o Dante de Cérbero, cujo nome da armadura remete ao cachorro mitológico de três cabeças que protege a entrada do Mundo dos Mortos. Curiosamente, o animal mitológico foi usado também em outro animê muito popular no Brasil: Sakura Card Captors. O amigo alado da Sakura, Kero, era a representação desse cão de três cabeças.

E lembram-se da tarefa árdua que Shun teve que fazer para conseguir sua armadura de Andrômeda? Ele teve que ficar acorrentado a uma pedra no meio do mar, exatamente como aconteceu com a Andrômeda da mitologia. Ela fora colocada acorrentada à pedra para servir de sacrifício a Poseidon, mas foi salva pelo Perseu (aquele mesmo que derrotou a Medusa).

Até mesmo na dublagem brasileira temos algumas coincidências interessantes. O dublador do Seiya de Pégaso, Hermes Baroli, tem o primeiro nome de um deus que atua como mensageiro dos deuses gregos. E no novo mangá, o Episódio G, usa os titãs da mitologia grega como vilões. Haja referências.

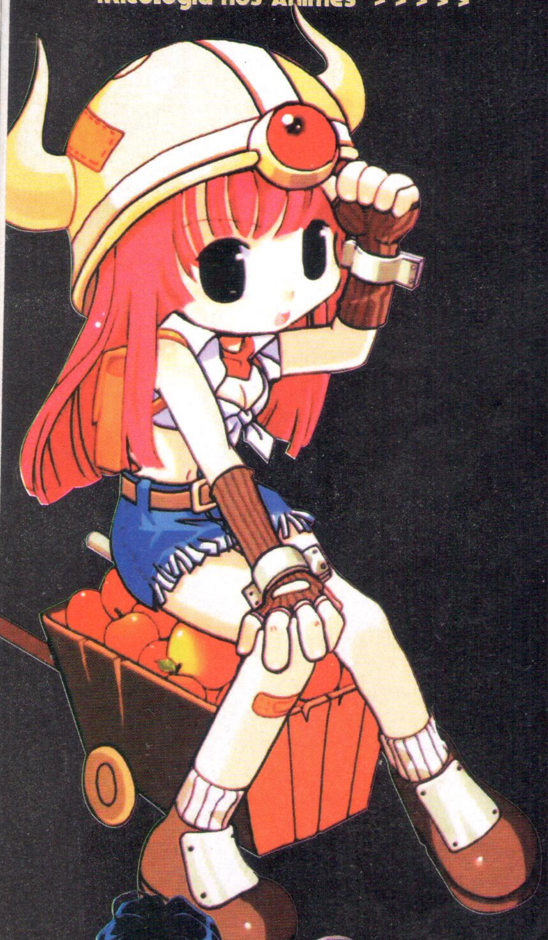
> "Até mesmo na dublagem brasileira temos algumas coincidências interessantes. O dublador do Seiya de Pégaso, Hermes Baroli, tem o primeiro nome de um deus que atua como mensageiro dos deuses gregos."

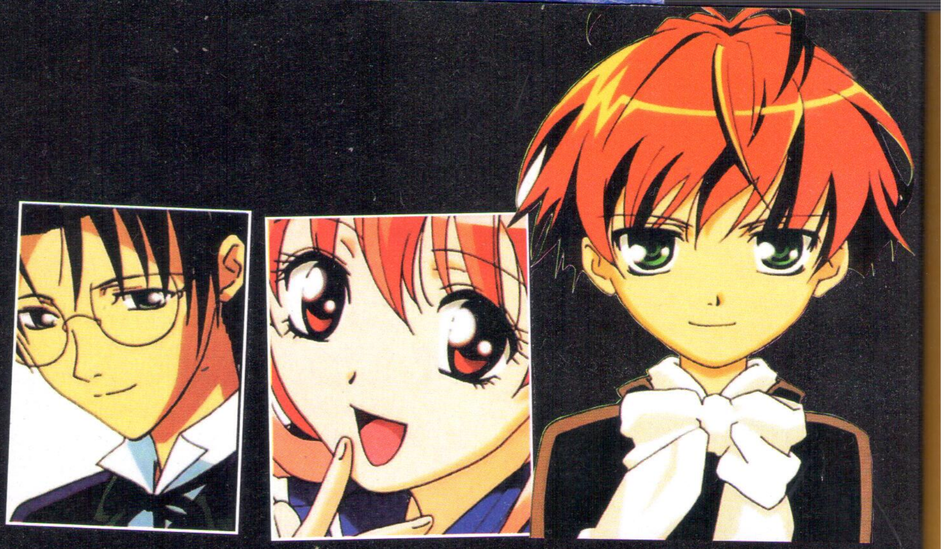


A grande maioria dos personagens de Cavaleiros do Zodíaco é baseado em alguma história da mitologia, mas engana-se quem pensa que só a mitologia grega é abordada. Há espaço, inclusive, para a mitologia nórdica, na saga de Asgard.

Asgard é a terra dos deuses comandada por Odin, deus dos vikings e da sabedoria. Enquanto aos humanos cabia ficar em Midgard. Já no animê, os heróis são convocados para irem até Asgard para impedir as vilanias de Hilda, possuída pelo anel de Nibelungo. Todos os guerreiros de Hilda possuem alguma ligação com as tradições nórdicas. Um exemplo é seu guerreiro mais forte, Siegfried. A lenda nórdica diz que ele derrotou o dragão Fafner e se banhou com seu sangue, conseguindo a invencibilidade.

Seja na mitologia nórdica, na egípcia, na grega ou em qualquer outra, a história dos guerreiros de Atena sempre terá muitas referências para as pessoas descobrirem novas e emocionantes histórias da mitologia.





A MITOLOGIA DOS VIKINGS NOS ANIMÊS

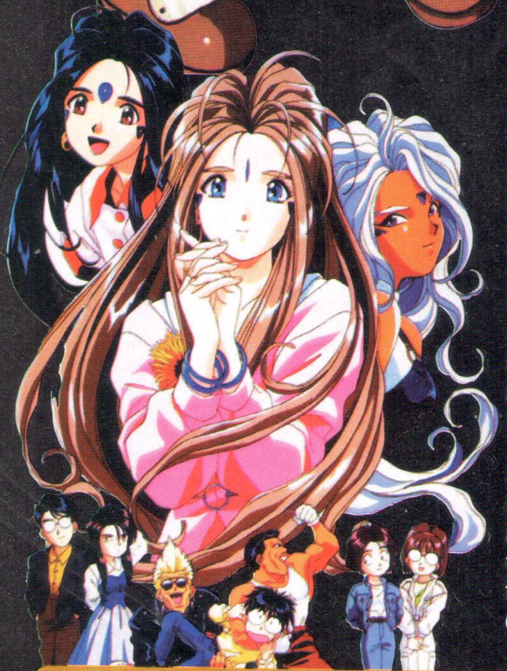
Também bastante utilizada, a mitologia nórdica tornou-se popular nos animês faz pouco tempo. Os deuses desta mitologia são comandados por Odin, e moram num mundo muito peculiar. Como todos na época, imaginavam que o mundo fosse plano e redondo, tendo no seu centro a morada dos deuses, Asgard. Ao redor de Asgard ficava Midgard, que é onde os homens viviam, e ao redor do reino dos homens ficava o oceano. Nas bordas do mundo havia a terra que cabia aos gigantes, muito explorados aqui na mitologia escandinava.

Dos seres peculiares da mitologia nórdica havia Loki, o deus da mentira, e seus filhos Fenrir, Jormungard e Hel. Embora seja representado como um símbolo da maldade, Loki não deveria ser classificado como tal, pois na mitologia nórdica o conceito de Bem e Mal não é muito aplicado. Seu filho Fenrir possui a forma de um lobo, e Jormungard a de uma cobra tão grande que é capaz de engolir o mundo. Já Hel é considerada a deusa da morte, e seu nome foi inclusive adotado pelos cristãos para nomear o mundo inferior (Hell, em inglês, significa Inferno).

Embora pareça uma história como outra qualquer, quem assistiu a Mythical Sleuth Loki reconheceu muita coisa do parágrafo anterior. No animê do pequeno detetive, Loki foi expulso de Asgard e precisa recuperar sua forma de adulto. Em Midgard ele recebe ajuda de seus filhos: Fenrir, que aparece comumente na forma de um pequeno cachorrinho, e Yamino, que representa a gigantesca serpente Jormungard. Mas como nem só de filhos vive o homem, Loki é constantemente assediado pela sensual e loiríssima Freya, que na mitologia nórdica é a deusa da sensualidade, do sexo, da paixão, da fertilidade e muito mais coisas relacionadas ao assunto.

Em suas aventuras, Loki é freqüentemente desafiado por Heimdall, um garoto de cabelos roxos que é louco para acabar com a diversão do detetive. Na mitologia nórdica, sabe-se que Loki foi morto por um guerreiro chamado... Heimdall. Mas não só ele quer derrotar Loki, ainda tem três garotas que desejam o mesmo. Seus nomes são Urd, Verdandi e Skuld. O autor da série fez outra homenagem a personagens mitológicos, pois esses três nomes são das deusas nórdicas do destino. Urd representa o passado, Verdandi, o presente e Skuld, o futuro.

Mas além de serem usadas em Mythical Sleuth Loki, esses três nomes são familiares para quem assistiu a "Ah! My Goddess". A série mostrava o jovem Keichi Morisato, que sem querer ligava para o serviço de atendimento das deusas e ganhava o desejo que ele quisesse realizado. Sem acreditar no serviço, ele pede a uma deusa para morar com ele, e logo ele recebe a jovem Beldandy em sua casa. Mas o que seria uma vida a dois perfeita, logo é abalada com a vinda das irmãs da deusa: Urd e Skuld.



"Ah! My Goddess"

Em suas aventuras, Loki é freqüentemente desafiado por Heimdall, um garoto de cabelos roxos que é louco para acabar com a diversão do detetive. Na mitologia nórdica, sabe-se que Loki foi morto por um guerreiro chamado... Heimdall. Mas não só ele quer derrotar Loki, ainda tem três garotas que desejam o mesmo. Seus nomes são Urd, Verdandi e Skuld. O autor da série fez outra homenagem a personagens mitológicos, pois esses três nomes são das deusas nórdicas do destino. Urd representa o passado, Verdandi, o presente e Skuld, o futuro.

Mas além de serem usadas em Mythical Sleuth Loki, esses três nomes são familiares para quem assistiu a "Ah! My Goddess". A série mostrava o jovem Keichi Morisato, que sem querer ligava para o serviço de atendimento das deusas e ganhava o desejo que ele quisesse realizado. Sem acreditar no serviço, ele pede a uma deusa para morar com ele, e logo ele recebe a jovem Beldandy em sua casa. Mas o que seria uma vida a dois perfeita, logo é abalada com a vinda das irmãs da deusa: Urd e Skuld.

MITOLOGIA nos Animês

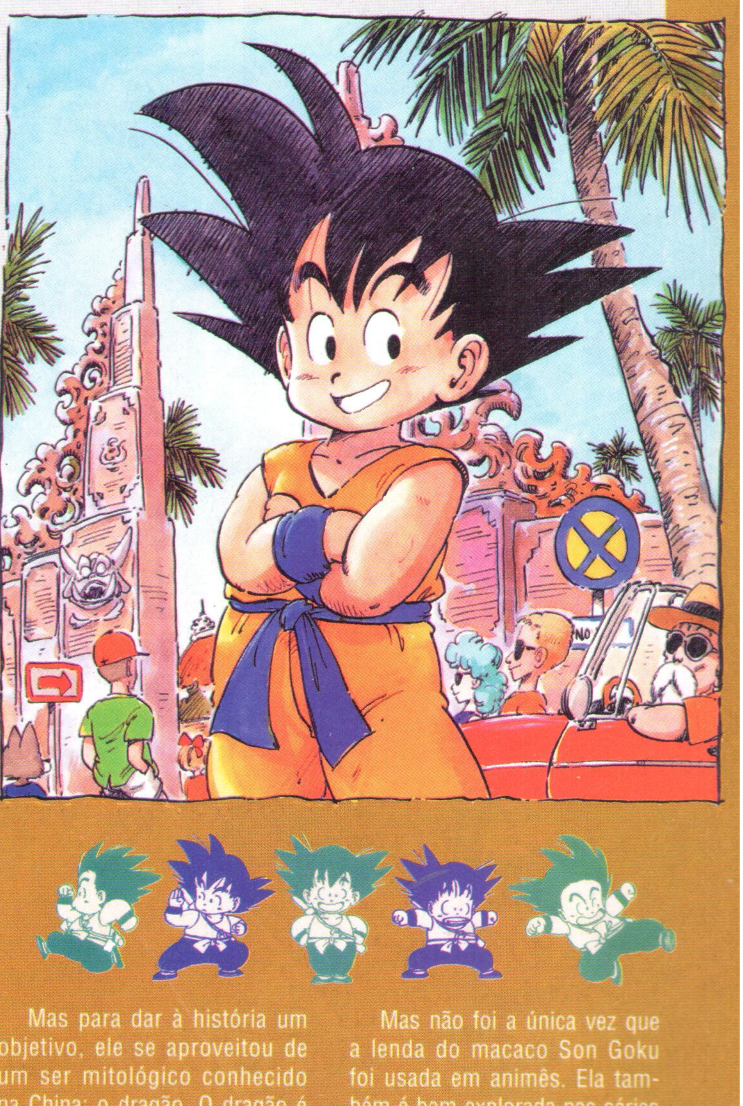
Como dá pra notar, as três deusas do destino foram homenageadas nas três deusas mais malucas que já colocaram os pés no Japão. A homenagem vai ainda mais longe! Você notou que a irmã mais velha Urd recebeu o nome da deusa do passado, a do meio, Beldandy (outra maneira de se ler Verdandi), recebeu o nome da deusa do presente, e a irmã mais nova, Skuld, recebeu o nome da deusa do futuro? Mas num mundo com tantos deuses, obviamente um conflito é inevitável. Se os cristãos têm o Apocalipse, os escandinavos possuem o Ragnarok. Ragnarok é a batalha que culmina no fim do mundo de Rune-Midgard, travada entre duas equipes rivais: uma liderada por Odin e outra pelo seu filho Loki. Esse é o pano de fundo do animê Ragnarok, baseado no famoso MMORPG (massive multiplayer online role-playing game) Ragnarök Online. E o jogo foi feito baseado no manhwa (os mangás coreanos) homônimo.

TUDO COMEÇOU COM UM MACACO CHINÊS

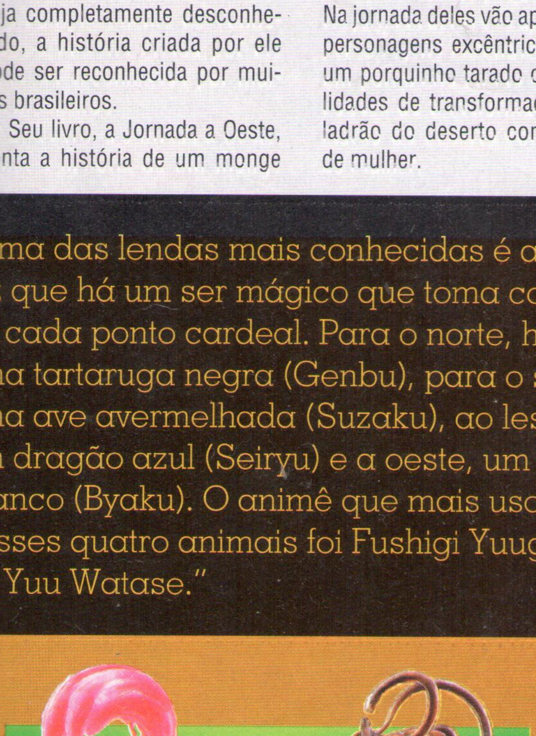
Talvez por proximidade, as mitologias orientais são as mais utilizadas nos animês. A chinesa, por exemplo, foi o ponto de partida do maior sucesso internacional de todos os tempos. Mesmo sendo baseada em um romance do século XVI, a história de Wu Chengen já é considerada como parte da própria mitologia chinesa. Embora o nome do autor seja completamente desconhecido, a história criada por ele pode ser reconhecida por muitos brasileiros.

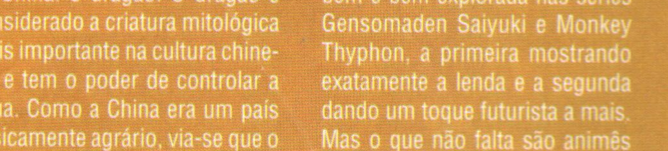
Seu livro, a Jornada a Oeste, conta a história de um monge que segue para a Índia junto a personagens fantásticos, entre eles um macaco que possui um bastão mágico e uma nuvem dourada voadora. Familiar?

Akira Toriyama aproveitou elementos dessa história para criar o primeiro arco de Dragon Ball. No papel de monge podemos colocar Bulma, enquanto o do macaco cabe ao pequeno Goku. Na jornada deles vão aparecendo personagens excêntricos, como um porquinho tarado com habilidades de transformação e um ladrão do deserto com trauma de mulher.



> "Uma das lendas mais conhecidas é a que diz que há um ser mágico que toma conta de cada ponto cardeal. Para o norte, há uma tartaruga negra (Genbu), para o sul, uma ave avermelhada (Suzaku), ao leste, um dragão azul (Seiryu) e a oeste, um tigre branco (Byaku). O animê que mais usou desses quatro animais foi Fushigi Yuugi, de Yuu Watase."

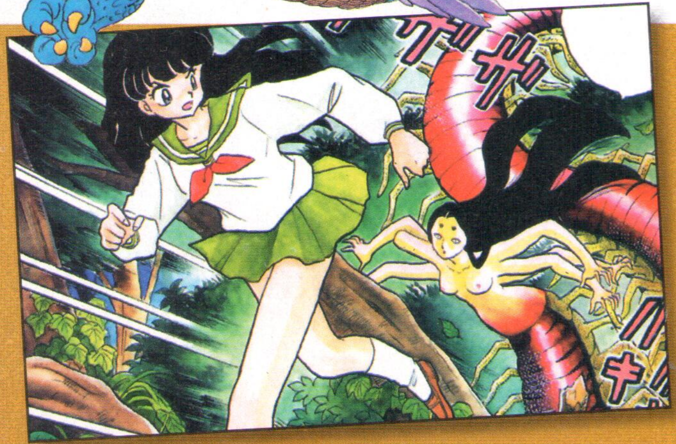




Mas para dar à história um objetivo, ele se aproveitou de um ser mitológico conhecido na China: o dragão. O dragão é considerado a criatura mitológica mais importante na cultura chinesa, e tem o poder de controlar a água. Como a China era um país basicamente agrário, via-se que o dragão era um importante aliado no sucesso das colheitas que necessitam de muita água, como no cultivo do arroz. O dragão utilizado por Toriyama é o Shenlong, responsável pelos ventos.

Mas não foi a única vez que a lenda do macaco Son Goku foi usada em animês. Ela também é bem explorada nas séries Gensomaden Saiyuki e Monkey Thyphon, a primeira mostrando exatamente a lenda e a segunda dando um toque futurista a mais. Mas o que não falta são animês mostrando essa história de algum jeito, mesmo fazendo os personagens atuarem num teatrinho baseado na lenda, como fizeram os personagens de Love Hina e os de Kaleido Star.

Além de macacos com nuvens voadoras e dragões com poderes pluviométricos, a China tem mais seres mitológicos. Uma das lendas mais conhecidas é a que diz que há um ser mágico que toma conta de cada ponto cardeal. Para o norte, há uma tartaruga negra (Genbu), para o sul, uma ave avermelhada (Suzaku), ao leste, um dragão azul (Seiryu) e a oeste, um tigre branco (Byaku). O animê que mais usou desses quatro animais foi Fushigi Yuugi, de Yuu Watase. Na história, há quatro reinos principais que são protegidos pelas criaturas mitológicas, que possuem o poder de conceder um desejo à sacerdotisa da região que conseguir reunir todos os sete guerreiros do reino. Mas, para os que gostam de uma série shonen, provavelmente vão se lembrar da saga logo no começo de Yu Yu Hakusho, quando Yusuke foi lutar contra quatro monstros que eram as representações deles. Para os que curtem um romance, os mascotes de Love Hina foram todos baseados nos quatro seres mágicos: a tartaruga Tama-chan representa Genbu, o gato negro Kuro representa Byaku, o camaleão Leon representa o Seiryu e a pequena fênix Shippu da Motoko simboliza o Suzaku. Animês como referência é o que não faltam, pode procurar em Digimon Tamers, Sailor Moon, Samurai X e Inuyasha, entre muitos outros.



O JAPÃO PARA OS JAPONESES

Se os animes são japoneses grande parte de sua inspiração vem, obviamente, da mitologia japonesa. Assim como as outras, esta constitui em lendas e folclores passados há séculos para explicar fatos naturais ou misteriosos.

Atualmente, com o sucesso de séries como Bleach e Death Note, o que está mais na moda é falar de Shinigamis. Como se fosse a "Dona Morte", Shinigame é o deus da morte responsável por levar a alma para o outro mundo. Por exemplo, em Death Note o protagonista usa um caderno que pertenceu a um shinigami, e por isso que mtem seu nome escrito lá encontra a morte certa. Já em Bleach há uma personificação em forma de sociedade dos shinigamis, a Soul Society.

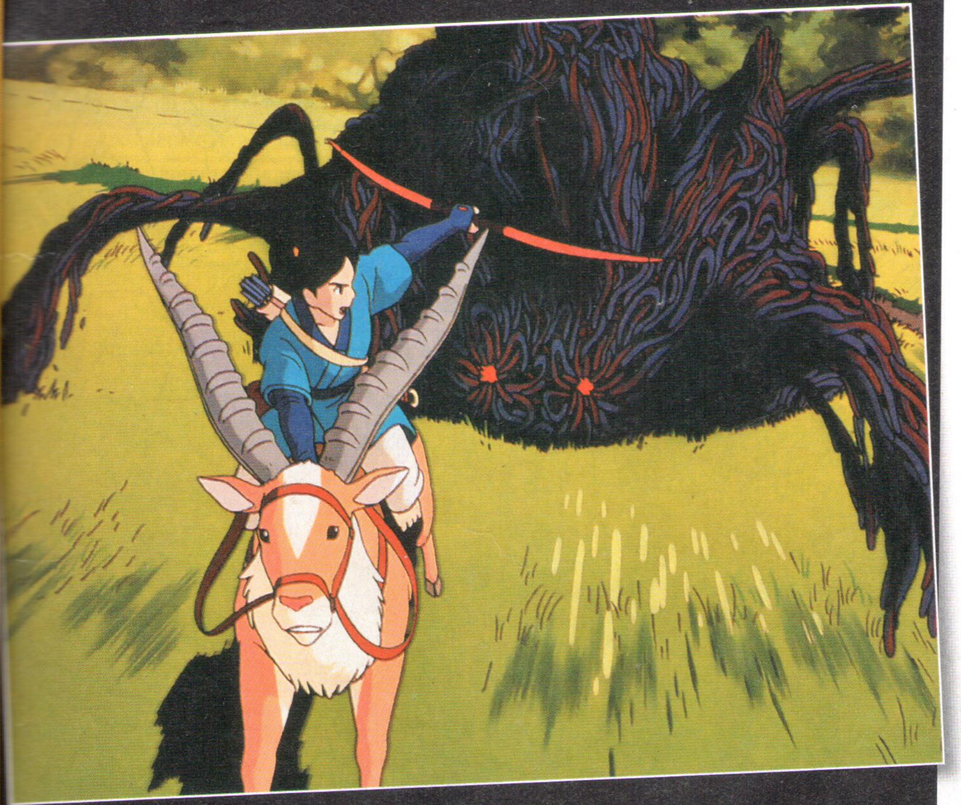
Parecido em nome com os Shinigamis, os Shikigamis não têm nada a ver com o deus da morte. Estes são espíritos que costumam assumir a forma de pássaros, e protegem quem os invocou. Curiosamente, em alguns mangás, eles são representados como sendo de papel, pois em seu nome dá pra se tirar a palavra Kami que, além de significar "deus" em japonês, significa papel. Os shikigamis no formato papel aparecem bastante no mangá Negima, de Ken Akamatsu, usados pela aluna guardiã da neta do diretor do colégio, Konoka. Os shinigamis têm também um papel (sem trocadilho) importante em X-1999 e em Shaman King (usados por Hao). Em InuYasha, de Rumiko Takahashi, também vemos a sacerdotisa Kikyo criando dois shikigamis em forma de garotinhas para ajudá-la, chamadas Asuka e Kochou.

Falando em Rumiko Takahashi, ela é especialista em colocar folclore e mitologia japonesa em seus trabalhos. Em Inuyasha temos a participação de diversos seres mágicos orientais, como youkais, kappas, mononokes, onis entre outros. Ela usa vários detalhes das histórias fantásticas, como a idéia de uma raposa conseguir fazer ilusões, assim como um tanuki (um animal parecido com um texugo). E sabem a famosa folha de árvore que eles usam para fazer suas ilusões? É porque, segundo a mitologia, eles costumavam transformar folhas de árvores em dinheiro para enganar os humanos. Se pesquisar a fundo, verá que todos os youkais que Inuyasha enfrenta na série possuem alguma relação com a mitologia japonesa.

Mas não é só na época feudal que a Rumiko usa da mitologia. Em Ranma ½ temos muitas influências dessa cultura misturadas com a cultura pop mundial. Quem não se lembra do monstro gato que de vez em quando aparece querendo se casar? Aquela é uma versão engraçadinha do monstro Bake-neko, da mitologia. Enquanto nas lendas ele é um ser ameaçador, capaz de matar o próprio dono, no Ranma ½ ele é inofensivo como uma criança e inteligente como um asno. O Bake-neko também já foi citado em Love Hina: é o apelido que a pequena Sarah deu para o gato falante da Kanako.

Até mesmo em Pokémon a mitologia é usada. Se em alguns monstrinhos a inspiração foi grega (o Pokémon Kyogre é uma representação do monstro Leviatã), vários outros Pokémons usam o folclore japonês, como a moeda de ouro na testa do Meowth, o Ninetales representando a famosa raposa de nove caudas (também usada em Naruto) entre outros. Referências é o que não faltam.

Mas a mitologia japonesa nunca foi tão bem explorada como em dois animês famosos do Studio Ghibli: Princesa Mononoke e A Viagem de Chihiro. O primeiro conta a história da eterna disputa de natureza contra tecnologia, enquanto o segundo mostra a história de uma garota que vai trabalhar numa casa de banhos após seus pais terem se transformado em porcos. Os dois animês são quase um desfile de criaturas pitorescas do folclore japonês. Tanto Ashitaka quanto a Chihiro conhecem os mais variados tipos de deuses existentes, desde deuses da natureza quanto deuses de um simples rio. Os filmes trazem tantas referências que mesmo para alguém que conhece a cultura japonesa fica difícil de identificar todas.



MAS... E A MITOLOGIA BRASILEIRA?

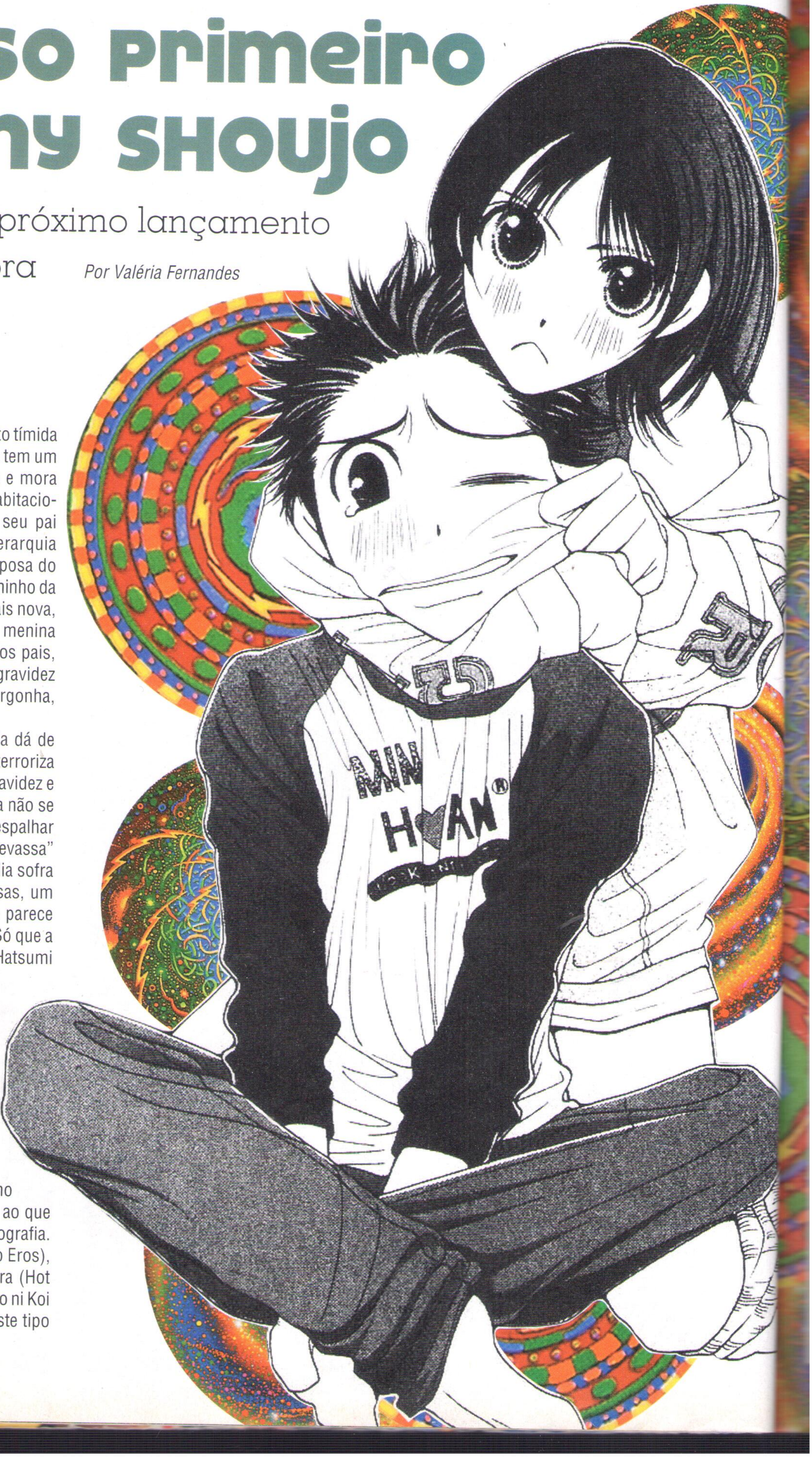
Não é difícil de imaginar que nossa cultura não é explorada nos animês. Geralmente, é usada a mitologia de um povo com mais tradição, enquanto no Brasil temos o costume de desvalorizar nossa própria cultura. A única chance de vermos nossa bagagem cultural usada em quadrinhos ou em um animê será se os autores brasileiros decidirem usar um pouco da nossa cultura nas séries. Ao invés de fazer um personagem chamado Kensuke, é só nomeá-lo como Kaio. Ao invés de usar uma Tóquio futurista, por que não São Paulo? E, principalmente, ao invés de usar youkais, por que não usar o Saci-Pererê, ou a Mula-Sem-Cabeça? A mitologia brasileira agradece. ■NT

Agora, ficou fácil completar sua coleção de MANGÁS...
Na loja virtual da Comix você encontra tudo de maneira prática e rápida... e o melhor, compra com apenas um clique!
COMIX
PANINI COMICS
MYTHOS EDITORA
CONRAD EDITORA
animanga
OPERA GRAPHICA EDITORA
JBC
EDITORA escala
www.comix.com.br

O NOSSO PRIMEIRO STEAMY SHOUJO

Hot Gimmick, o próximo lançamento da Conrad Editora

Por Valéria Fernandes



UMA BREVE INTRODUÇÃO

Hatsumi Narita tem 16 anos, é muito tímida e tem uma auto-estima bem baixa. Ela tem um irmão mais velho e uma irmã caçula e mora desde a infância em um conjunto habitacional pertencente à empresa na qual seu pai trabalha. Lá, todos obedecem à hierarquia da empresa e são tiranizados pela esposa do diretor, a sra. Tachibana. Um dia, a caminho da escola, Hatsumi encontra sua irmã mais nova, Akane, chorando no meio da rua. A menina acha que está grávida e com medo dos pais, pede que à irmã compre um teste de gravidez na farmácia. Hatsumi tem medo e vergonha, mas decide ajudá-la.

Quando já está quase em casa, ela dá de cara com Ryoki, filho da megera que aterroriza o condomínio. O rapaz vê o teste de gravidez e aí começa o inferno de Hatsumi: se ela não se tornar sua "escrava" (sexual), ele irá espalhar para todo mundo que a moça é uma "devassa" e isso pode fazer com que toda a família sofra as conseqüências. Para piorar as coisas, um amigo volta a morar por perto e ele parece realmente estar apaixonado por ela... Só que a moça está enredada por Ryoki. O que Hatsumi fará para escapar da chantagem?

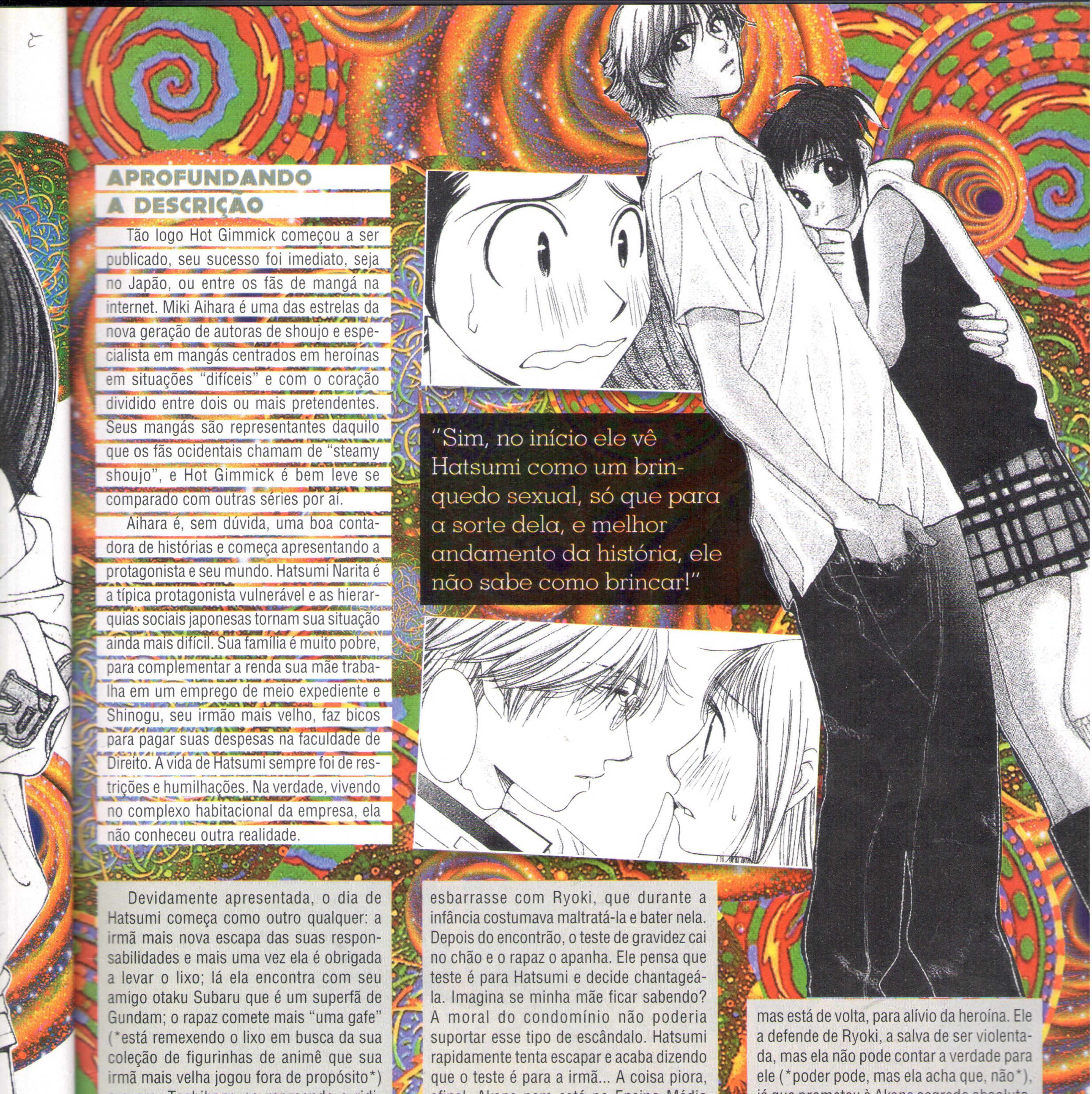
STEAMY SHOUJO

Os fãs ocidentais às vezes inventam designações para os mangás e foi assim que surgiu o rótulo "steamy shoujo". "Steamy" em inglês quer dizer enfumaçado, mas, também libidinoso, cheio de luxúria. É um tipo de shoujo carregado de erotismo e, não raro, sexo, podendo chegar até ao que muitos chamariam com razão de pornografia. Shinju Mayu (Kaikan Phrase/Akuma no Eros), Kayono (Shura to Otome) e Miki Aihara (Hot Gimmick), Aoki Kotomi (Boku wa Imouto ni Koi wo Suru) são algumas das autoras deste tipo de mangá que estão em evidência.

APROFUNDANDO A DESCRIÇÃO

Tão logo Hot Gimmick começou a ser publicado, seu sucesso foi imediato, seja no Japão, ou entre os fãs de mangá na internet. Miki Aihara é uma das estrelas da nova geração de autoras de shoujo e especialista em mangás centrados em heroínas em situações "difíceis" e com o coração dividido entre dois ou mais pretendentes. Seus mangás são representantes daquilo que os fãs ocidentais chamam de "steamy shoujo", e Hot Gimmick é bem leve se comparado com outras séries por aí.

Aihara é, sem dúvida, uma boa contadora de histórias e começa apresentando a protagonista e seu mundo. Hatsumi Narita é a típica protagonista vulnerável e as hierarquias sociais japonesas tornam sua situação ainda mais difícil. Sua família é muito pobre, para complementar a renda sua mãe trabalha em um emprego de meio expediente e Shinogu, seu irmão mais velho, faz bicos para pagar suas despesas na faculdade de Direito. A vida de Hatsumi sempre foi de restrições e humilhações. Na verdade, vivendo no complexo habitacional da empresa, ela não conheceu outra realidade.



"Sim, no início ele vê Hatsumi como um brinquedo sexual, só que para a sorte dela, e melhor andamento da história, ele não sabe como brincar!"

Devidamente apresentada, o dia de Hatsumi começa como outro qualquer: a irmã mais nova escapa das suas responsabilidades e mais uma vez ela é obrigada a levar o lixo; lá ela encontra com seu amigo otaku Subaru que é um superfã de Gundam; o rapaz comete mais "uma gafe" (*está remexendo o lixo em busca da sua coleção de figurinhas de animê que sua irmã mais velha jogou fora de propósito*) e a sra. Tachibana os repreende e ridiculariza na frente de todos. Enfim, o dia poderia ser melhor, mas também poderia ser bem pior... E bem, ao reencontrar sua irmã Akane as coisas realmente começam a piorar... A menina só tem de 14 anos, e acha que está grávida! Ela deixou de usar a camisinha algumas vezes e nem sabe quem pode ser o pai da criança.

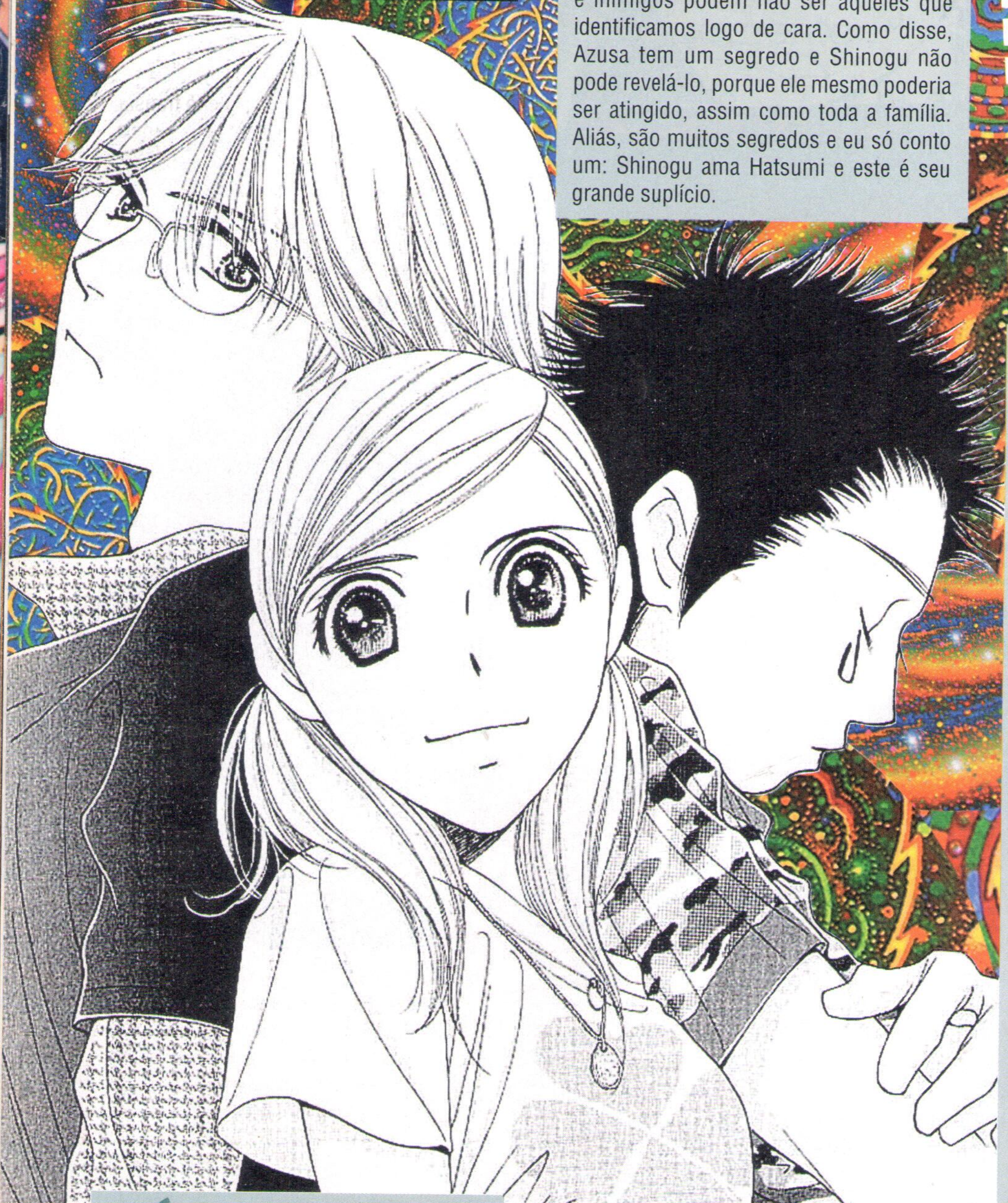
Como disse, Hatsumi vai comprar um teste de gravidez pela irmã. Depois de alguns constrangimentos na farmácia, volta para casa com a certeza do dever cumprido. Tudo estaria bem se ela não esbarrasse com Ryoki, que durante a infância costumava maltratá-la e bater nela. Depois do encontrão, o teste de gravidez cai no chão e o rapaz o apanha. Ele pensa que teste é para Hatsumi e decide chantageá-la. Imagina se minha mãe ficar sabendo? A moral do condomínio não poderia suportar esse tipo de escândalo. Hatsumi rapidamente tenta escapar e acaba dizendo que o teste é para a irmã... A coisa piora, afinal, Akane nem está no Ensino Médio ainda!!! Ryoki não titubeia, ou ela faz o que ele deseja, ou todos, e principalmente a mãe dele ficariam sabendo. E o que ele quer? Hatsumi como escrava!

A partir daí, a vida de Hatsumi vira um inferno, pois Ryoki a persegue e deseja usá-la como "treino". Sim, no início ele vê Hatsumi como um brinquedo sexual, só que para a sorte dela, e melhor andamento da história, ele não sabe como brincar! Para salvar Hatsumi a autora providencia Azusa, amigo de infância e grande amor da menina. O rapaz havia se mudado alguns anos atrás, mas está de volta, para alívio da heroína. Ele a defende de Ryoki, a salva de ser violentada, mas ela não pode contar a verdade para ele (*poder pode, mas ela acha que, não*), já que prometeu à Akane segredo absoluto. E o rapaz não consegue entender porque ela tem que obedecer Ryoki.

Convém não falar mais de Azusa, pois ele guarda muitos segredos e vocês logo terão Hot Gimmick nas mãos. Ah, não falei? Hot Gimmick vem para o Brasil. Talvez já esteja nas nossas bancas quando esta resenha for publicada. Dado o sucesso de Hot Gimmick, não foi surpresa para mim. Era questão de tempo e, claro, de tino comercial, de alguma das editoras brasileiras. Pois é, Hot Gimmick vai chegar às nossas bancas em breve.

> "A última série da autora, 'Teacher's Pet', ficou bastante tempo entre os shoujos mais vendidos do Japão pelo ranking da Taiyosha."

Mas não terminei de listar os "homens" na vida de Hatsumi, pois há também Shinogu, seu irmão mais velho. O rapaz faz de tudo para protegê-la e a alerta para ficar longe, não de Ryoki, mas de Asuza! O fato é que o perigo ronda Hatsumi por todos os lados e posso dizer que amigos e inimigos podem não ser aqueles que identificamos logo de cara. Como disse, Azusa tem um segredo e Shinogu não pode revelá-lo, porque ele mesmo poderia ser atingido, assim como toda a família. Aliás, são muitos segredos e eu só conto um: Shinogu ama Hatsumi e este é seu grande suplício.



O MANGÁ

O mangá de Hot Gimmick foi publicado entre o ano de 2000 e 2005 na revista Bessatsu Shoujo Comic ou, simplesmente, Betsucomi, contando com 12 volumes. Desde o início as vendagens no Japão foram excelentes. A autora Miki Aihara já tinha uma boa experiência como mangaká antes de Hot Gimmick, mas foi esta série que lhe deu fama internacional. A última série da autora, Teacher's Pet, ficou bastante tempo entre os shoujos mais vendidos do Japão pelo ranking da Taiyosha. A série já foi publicada nos EUA pela VIZ, na Itália e na Alemanha pela Panini e na França pela Generation Comics. E agora chegará ao Brasil pela Conrad.

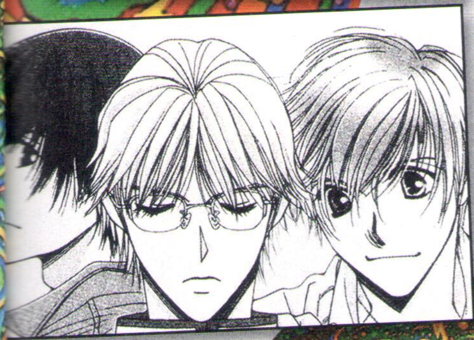
PRÓS E CONTRAS

Hot Gimmick não é meu tipo favorito de mangá, assim como Hatsumi não é o tipo de protagonista com quem eu simpatize. A graça da história está na forma como a autora nos enreda com sua narrativa e nos faz participar dos sentimentos das personagens. Hatsumi parece submissa e apagada, na verdade, representa o ideal não somente de "mulher" japonesa sempre disponível, mas, sim, o indivíduo que se sacrifica pelo bem-estar do grupo, no caso, sua família. Afinal, ela sofre todas as humilhações para que aqueles a quem ama possam ser poupados. Akane pode dar nos nervos com seu jeito aparentemente insensível, mas é muito humana na sua incapacidade de não perceber seus erros. Ela parece com muitas adolescentes que conheço. Ryoki é o "garoto mimado" sem freios, adulado pelos familiares e vizinhos. Além disso, é muito inteligente. Pode tanto amadurecer e se redimir como se tornar um marginal, como tantos inconseqüentes de classe média alta que a gente conhece das páginas de jornal. Interessante é que a autora vai desde o início mostrando que Hatsumi talvez possa ajudá-lo a mudar e ele possa se tornar um ser humano "realmente humano", aos poucos. Outra figura que sempre torna as cenas mais interessantes é o otaku Subaru, amigo tanto de tempo de Hatsumi quanto de Ryoki, ele é muito simpático e faz mais do que trazer humor à história. Falar de Azusa e Shinobu é mais complicado, por conta dos spoilers, então, vocês terão que ler para decidir. Os dois parecem muito bonzinhos se comparados com Ryoki. Será que são de verdade?

Além de ser uma boa contadora de história e "mãe" de personagens, a autora tem uma arte interessante. Sem recorrer ao SD, ela faz expressões faciais realmente engraçadas. Fora isso, ela cria bishounens lindos, é difícil saber quem é mais fofo, se Asuza, Shinogu ou Ryoki, mesmo Subaru tem seus atrativos. Outro ponto é que por mais que as idas-e-vindas das personagens e, principalmente, o papo de escrava seja um tanto over, a autora é muito feliz ao pintar os dramas reais de muitas adolescentes tanto do Japão quanto de qualquer outro lugar do mundo: falta de diálogo em família; um pai hipócrita e repressor; a pobreza; a diferença de tratamento dentro do círculo familiar; a gravidez na adolescência; o uso ou não uso da camisinha; a pressão que as mulheres sofrem para se sacrificar pelos outros fazendo com que suportem até a violência.

icado
evista
nente,
umes.
foram
na uma
ites de
lhe deu
autora,
entre os
ranking
nos EUA
la Panini
. E agora

ce com
tyoki é o
do pelos
é muito
cer e se
al, como
édia alta
e jornal.
desde o
ez possa
r um ser
poucos.
nas mais
go tanto
yoki, ele
ue trazer
Shinobu
spoilers,
cidir. Os
ompara-
verdade?
dora de
a autora
recorrer
ealmente
hounens
fofo, se
o Subaru
que por
sonagens
a seja um
pintar os
tes tanto
lugar do
a; um pai
diferença
amiliar; a
u não uso
mulheres
ros fazen-
cia.

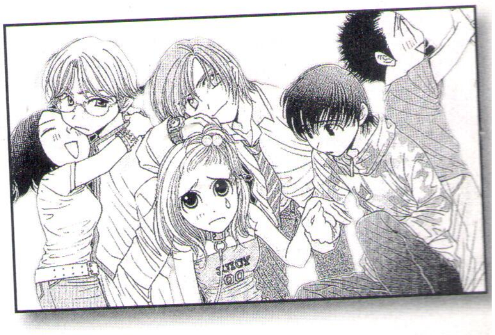


ALGUMAS PESSOAS NOS EUA RECLAMARAM DA SÉRIE

Como falei em violência, a minha vontade de dar uma olhada em Hot Gimmick veio exatamente depois de ler um artigo americano – que eu chamaria de anti-shoujo – intitulado "Shoujo Dangers - She was asking for it" (*Os perigos do Shoujo – Ela estava pedindo por isso*). O texto dizia que shoujos para públicos mais velhos como Hana Yori Dango (*que saía na Margaret e não é para um público mais velho*) e, principalmente, Hot Gimmick fazem apologia à violência contra as mulheres e à dominação masculina, pois glorificariam o estupro consentido como demonstração de afeto.

Quem lê shoujo mangá e, em especial, quem leu estes mangás sabe que há um grande exagero aí, como se "nossa" cultura ocidental fosse igualitária e os mangás femininos fossem um péssimo exemplo vindo de uma cultura machista. Shoujo é diversidade, e há séries boas e ruins, assim como acontece com os romances, novelas e seriados ocidentais. Lembram da chatinha da Donna de Barrados no Baile? Ela aceitava ser espancada por um namorado "estressado" porque ela não queria transar com ele. E só se livrou desse encosto depois de muitos episódios, para no fim terminar "dando" sua virgindade de presente para o David, antigo amor desde quase o início da série. Posso citar também a moda "romântica" de comprar e vender mulheres em filmes americanos dos anos 80 como Uma Linda Mulher ou Proposta Indecente. Mas como eram o Richard Gere e o Robert Redford e não bonequinhos de papel feitos no Japão, não há problema.

Hot Gimmick não é um mangá light nem politicamente correto, mas está acima da média de muitos steamy shoujo que circulam pela net e são lidos pelos fãs. A idéia do "estupro consentido" não me agrada em absoluto, mas não pegaria este ponto somente para queimar a série na fogueira, como fizeram algumas fãs nos EUA. Independente de qualquer coisa, eu sugiro uma olhadinha nesse mangá cheio de personagens interessantes e que consegue ser dramático, engraçado, romântico, irritante e mesmo triste, mas que prende os leitores do início até o fim.



CONCLUINDO...

Como vi comparações entre Hot Gimmick e Hana Yori Dango na rede, decidi fazer a minha também e deixo o link no final da resenha. Deixo também o endereço do texto norte americano que citei e de uma análise ácida dos "estupros consentidos" em shoujo mangá que fiz para o meu blog.

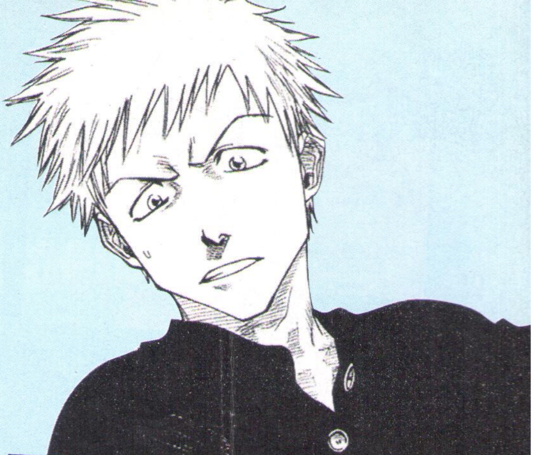
Aviso que aí não haverá como fugir dos spoilers, então, leiam por sua conta e risco. ■NT

Shoujo Dangers: www.sleepisfortheweak.org/articles/shoujodangers.html
HYD X Hot Gimmick: www.shoujohouse.clubedohost.com/Shoujo/hxh.html
Sua Boca Diz "Não", Mas Seu Corpo Diz "Sim"!:
http://shoujo-cafe.blogspot.com/2007/02/sua-boca-diz-no-mas-seu-corpo-diz-sim.html

Conhecendo o mangá de *Bleach!*

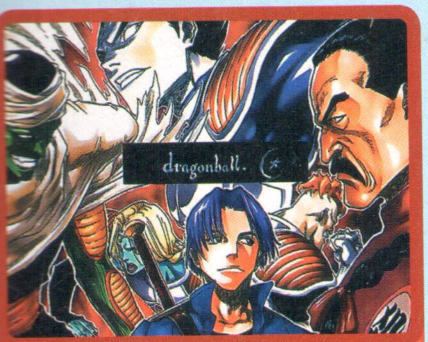
O mangá de Bleach foi lançado na revista de circulação semanal Shonen Jump, em agosto de 2001. Do autor Kubo Tite, Bleach tem uma história um tanto quanto incomum, ou diríamos, comum?

Por Douglas Daniel



No Brasil!

Antes de nos aprofundarmos mais na história do mangá, uma noticia fresquinha que deixará todos muitos felizes: depois do lançamento de Naruto, a Panini Comics nos informou que seu próximo lançamento será nada mais nada menos que Bleach. Isso mesmo, a editora detém agora o direito das duas principais obras. Se o tratamento da Panini com Bleach for o mesmo realizado em Naruto, podemos esperar um ótimo lançamento nas bancas.



A origem...

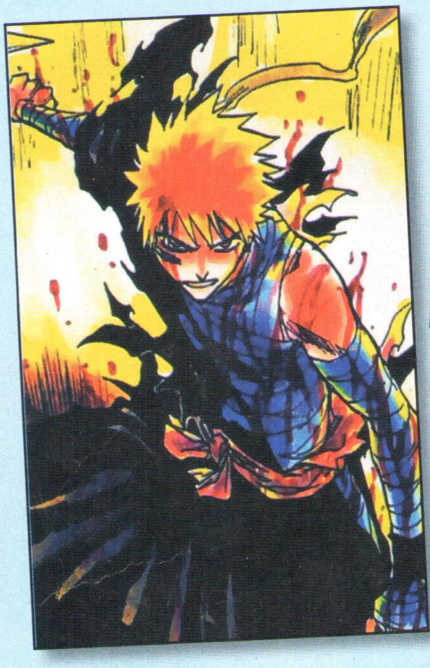
A série, antes de mais nada, é do gênero Shonen. Conta a história de um garoto que podia interagir com espíritos e que em um dia normal acaba por ter de optar entre deixar que sua família morresse ou aceitar se tornar um Shinigami. Com muito humor, ação e ótimas lições sobre persistência, Bleach tentava trilhar o seu caminho no mercado de mangás japonês.

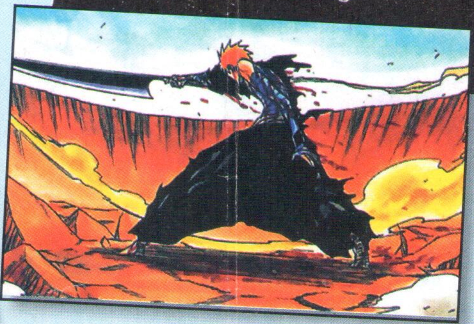
A primeira apresentação de Bleach para a publicação na Shonen Jump foi recusada. A editoria da revista alegava que a obra era muito parecida com o atual mangá que fazia sucesso: YuYu Hakushô. Por esse motivo, eles não publicariam a obra.

Kubo Tite, então, apresentaria um outro título para a revista, Zombie Powder, que foi veiculado na edição número 34 da Shonen Jump. Mas o destino não parecia estar a seu favor. Após a publicação do quarto volume, a série foi cancelada. Mas isso não mudava o fato de Kubo, naquele momento, ser considerado um prodígio.

Contudo, mesmo após a recusa de Bleach, Kubo não havia desistido ainda da série. Buscando apoio, ele havia enviado o seu trabalho a diversos mangakás do Japão. E nesta lista, estava incluso aquele que era o seu ídolo: Akira Toriyama, o criador da série Dragon Ball. Após ler a obra de Tite, Toriyama lhe enviou palavras de apoio para que o mesmo não desistisse.

Em 2001, Kubo tentaria novamente a publicação de Bleach. Com certas mudanças no roteiro, a série estava novamente sob avaliação da revista Shonen Jump, e desta vez, foi aceita. Foi assim, que em Agosto de 2001 começava o sucesso de Ichigo e seus companheiros.





O começo do sonho!

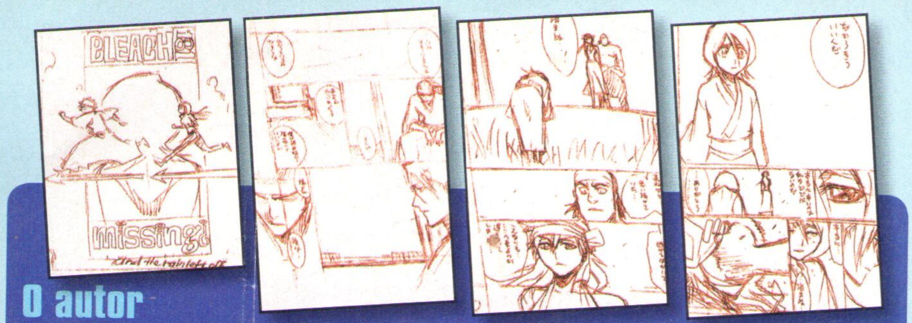
O primeiro volume de Bleach, publicado pela Shueisha, vendeu mais de 1,25 milhão de cópias, e neste momento o sucesso estava de fato consagrado. Em 2005 a série recebeu o importante título "Shogakukan Manga Award" na categoria Shonen. A série está em exibição na TV Tokyo desde 5 de outubro de 2004.

Num geral, a série conta com 27 volumes compilados, 276 capítulos, 126 Episódios, dois OVAs ("Memories In The Rain" e "The Sealed Sword of Frenzzy") que foram exibidos nas duas últimas "Jump Festa" – um dos eventos mais importante de animê no Japão – e, por fim, um filme que fora exibido nos cinemas japoneses no ano passado, intitulado "Memories of Nobody".

A série animada é transmitida todas as quarta-feiras pela TV Tokyo e suas afiliadas por todo o Japão. É co-produzida pelos Studio Pierrot, Dentsu e TV Tokyo, e dirigido por Noriyuki Abe. A primeira fase da série animada, que seguia o roteiro do mangá, teve 63 episódios, após isso, até o episódio 109 foram exibidos fillers que tinham como propósito deixar que o novo arco de histórias continuasse se desenvolvendo no mangá enquanto o animê continuava a ser transmitido. Caso isso não tivesse ocorrido e a série animada tivesse alcançado a cronologia do mangá, talvez Bleach tivesse de parar a sua exibição por um tempo.

Na América Latina, os direitos da série estão por conta da empresa VIZ Media que já lançou 19 volumes do mangá na América do Norte. Em dezembro de 2006, o mangá atingiu o TOP 10 de vendagem, e com o volume 17 em fevereiro de 2007 foi o mangá mais vendido. Com bons resultados, a VIZ expandiu o seu mercado em relação a Bleach, em março de 2006, ela adquiriu os direitos de produtos e da série animada.

A versão americana de Bleach foi ao ar pelo canal do Canadá YTV no programa chamado Bionix, no dia 8 de setembro. Na noite seguinte, Bleach ia ao ar pela Cartoon Network, no bloco Adult Swim – que é famoso por não censurar as séries exibidas. Conseqüência disso foi que, em 2006, Bleach foi indicado para os prêmios de melhor mangá e de melhor tema no American Anime Awards e em 2007 para melhor mangá, melhor ator, melhor design de DVD e melhor tema.



O autor

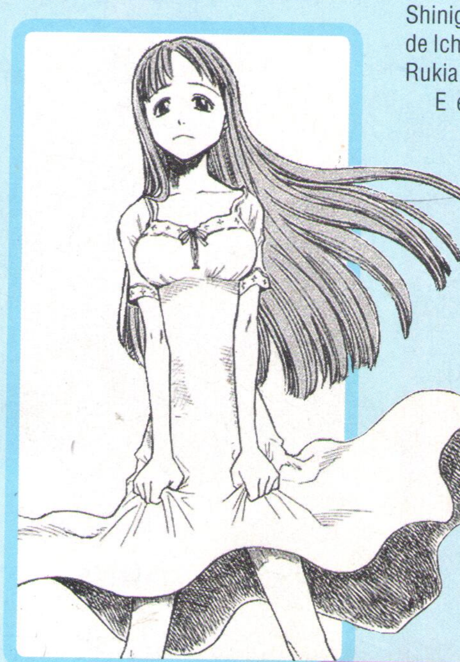
Noriaki Kubo, que utiliza o nome de Kubo Tite para mangás, nasceu em 26 de Junho de 1977. Ele se formou em uma escola local, em Hiroshima. Escreveu vários mangás curtos para a Shonen Jump como "Ultra Unholy Hearted Machine", "Rune Máster Urara" e "Bad Shield United", e apenas em 1999 ele teve sua primeira série publicada, Zombie Powder, que mesmo editada na Shonen não resistiu por muito tempo — foi cancelada após o 4º volume.

Fã incondicional de Toriyama, após receber incentivo do mesmo, tentou novamente publicar a sua série chamada Bleach na Shonen Jump, e após a segunda tentativa, conseguiu seu intento. Kubo Tite é considerado um prodígio no círculo dos mangakás.

Um pouco da história

Kurosaki Ichigo é um adolescente de 15 anos com uma estranha habilidade de ver e interagir com espíritos. Órfão de mãe, ele vive com suas duas irmãs e seu pai, Kurosaki Isshin. Desde que ele se lembre por pessoa é capaz de ver espíritos e então ele ajuda todos aqueles que pode. Em um dia como outro qualquer, ele vê pela primeira vez um Hollow – espírito maligno – que está atrás da alma de uma garotinha. Mais tarde, um outro desses mesmos Hollows estava atrás de sua família. Incapaz de derrotá-lo, Ichigo tem ajuda de uma Shinigami chamada Rukia. Com a intervenção de Ichigo na batalha entre Shinigami e Hollow, Rukia acaba por se ferir para salvá-lo.

E então, para proteger a sua família, só restava uma opção para Ichigo: se transformar em um Shinigami através dos poderes de Rukia. O Shinigami pretendia passar apenas metade de seus poderes, mas Ichigo acaba por drenar tudo. Sendo incapaz de voltar para a Soul Society, Ruki agora conduzirá Ichigo através de um mundo diferente do que ele já havia visto. Deste momento para frente, conheceremos incríveis personagens que irão auxiliar Ichigo durante sua jornada: Kisuke Urahara, Orihime Inoue, Sado Yasutora, Ishida Uryuu, Abarai Renji, dentre outros personagens.



Curiosidades

O mangá de Bleach em relação ao animê não possui mudanças significativas, contudo, o animê acaba por ocultar detalhes que só podem ser encontrados no mangá, mas que não atrapalham o enredo da série.

Um dos exemplos clássicos são as menções que os personagens fazem em relação a Shiba Kaien (falecido tenente da 13ª divisão) e Kurosaki Ichigo, já que ambos são muito parecidos. Outro bom exemplo é uma censura que o animê faz em relação a Kon enquanto utilizava o corpo de Ichigo. Após a volta de Ichigo da Soul Society, Kon estava sonhando com Orihime e Rukia, e ele se "utilizava" do corpo de Ichigo para tirar todo o "proveito" possível deste sonho.

Outra curiosidade interessante do mangá, é que cada um dos volumes lançados vem com um poema feito pelo próprio Kubo e que reflete o que irá acontecer durante aquele volume inteiro. Poderíamos citar, como exemplo:
hito ga kibou o mochieru no wa
(Pessoas podem possuir esperança)
shi ga me ni mienu mono de aru kara da
(porque nossos olhos são incapazes de ver a morte)
Este poema é do Volume 2 de Bleach, chamado de GOODBYE PARAKEET, GOODNITE MY SISTA (Adeus papagaio, boa noite minha irmã).

A seguir confira uma lista dos nomes dos 27 volumes de Bleach lançados até o momento.

Volume 01 – The Death and the Strawberry (Capítulo 1 ao 7)
Volume 02 – Goodbye Parakeet, Goodnite My Sista (Capítulo 8 ao 16)
Volume 03 – Memories in the Rain (Capítulo 17 ao 25)
Volume 04 – Quincy Archer Hates You (Capitulo 26 ao 34)
Volume 05 – Right Arm of the Giant (Capítulo 35 ao 43)
Volume 06 – The Death Triology Overture (Capítulo 44 ao 52)
Volume 07 – The Broken Coda (Capítulo 53 ao 61)
Volume 08 – The Blade and Me (Capítulo 62 ao 70)
Volume 09 – Fourteen Days for Conspiracy (Capítulo 71 ao 79)
Volume 10 – Tattoo on the Sky (Capítulo 80 ao 88)
Volume 11 – A Star and a Stray Dog (Capítulo 89 ao 98)
Volume 12 – Flower on the Precipice (Capítulo 99 ao 107)
Volume 13 – The Undead (Capítulo 108 ao 115)
Volume 14 – White Tower Rocks (Capítulo 116 ao 123)
Volume 15 - The Beginning of the Death of Tomorrow (Capítulo 124 ao 130)
Volume 16 - Night of Wijnruit (Capítulo 131 ao 139)
Volume 17 - Rosa Rubicundior, Lilio Candidior (Capitulo 140 ao 149)
Volume 18 - The Deathberry Returns (Capítulo 150 ao 158)
Volume 19 – The Black Moon Rising (Capítulo 159 ao 168)
Volume 20 – End of Hypnosis (Capítulo 169 ao 178)
Volume 21 – Be my Family or Not (Capítulo 179 ao 187)
Volume 22 – Conquistadores (Capítulo 188 ao 197)
Volume 23 – Mala Suerte! (Capítulo 198 ao 205)
Volume 24 – Immanent God Blues (Capítulo 206 ao 214)
Volume 25 – No Shaking Throne (Capítulo 215 ao 223)
Volume 26 – The Mascaron Drive (Capítulo 224 ao 233)
Volume 27 – Goodbye Halcyon Days (Capítulo 234 ao 242)
Volume 28 – Baron's Lecture – Full Course (Capítulo 243 ao 251)

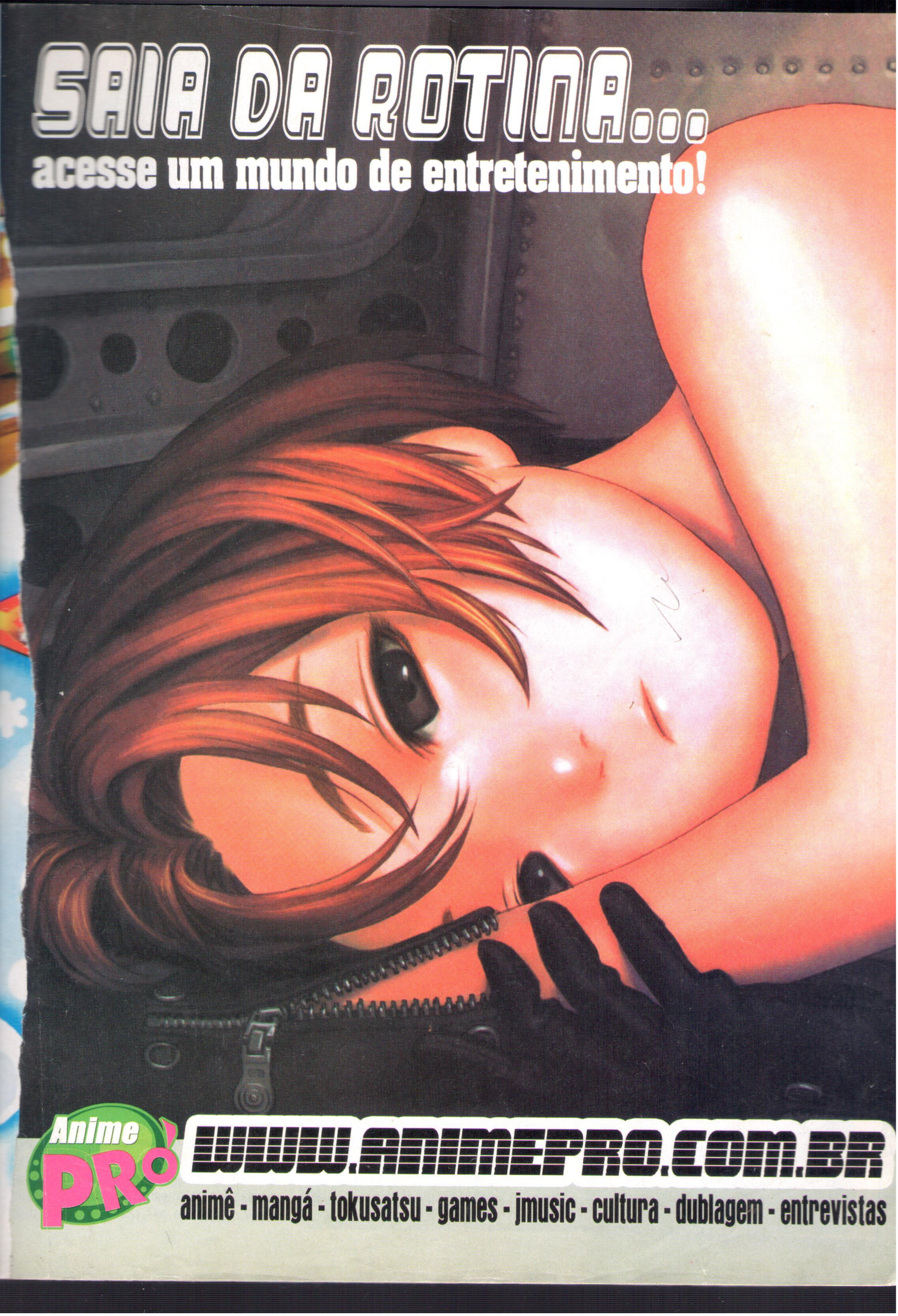
a
nte de 15
de de ver
e mãe, ele
, Kurosaki
r pessoa é
uda todos
mo outro
um Hollow
la alma de
ro desses
ua família.
da de uma
tervenção
e Hollow,
o.
amília, só
chigo: se
hinigami
de Rukia.
ia passar
s poderes,
enar tudo.
ara a Soul
irá Ichigo
diferente
ia visto.
ra frente,
incríveis
irão auxi-
sua jorna-
Orihime
a, Ishida
e outros

lumes

o 16)

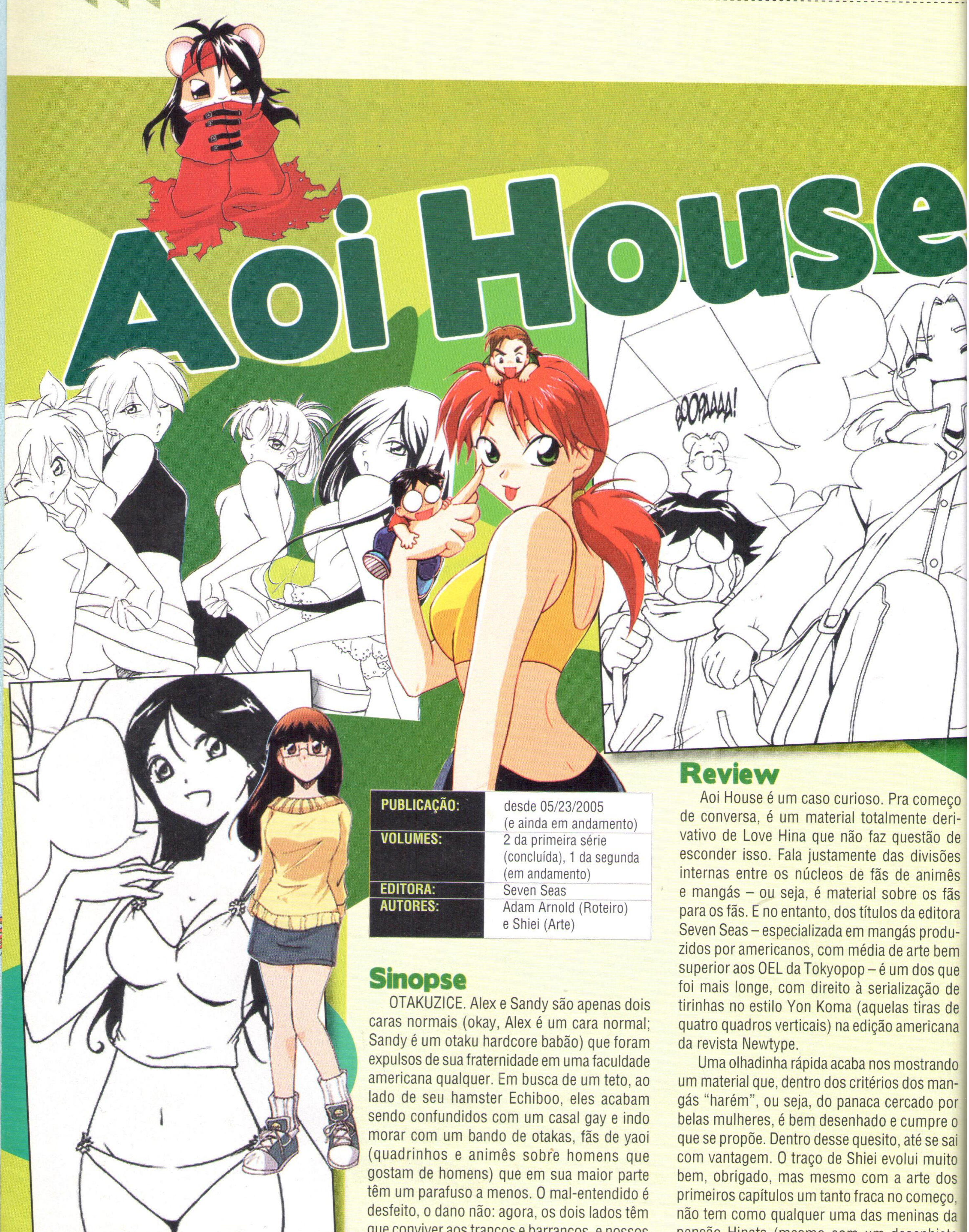
24 ao 130)

149)


SAIA DA ROTINA...
acesse um mundo de entretenimento!
Anime PRÓ
WWW.ANIMEPRO.COM.BR
animê - mangá - tokusatsu - games - jmusic - cultura - dublagem - entrevistas

Por Alexander Lancaste

Aoi House



PUBLICAÇÃO:	desde 05/23/2005 (e ainda em andamento)
VOLUMES:	2 da primeira série (concluída), 1 da segunda (em andamento)
EDITORA:	Seven Seas
AUTORES:	Adam Arnold (Roteiro) e Shiei (Arte)

Sinopse

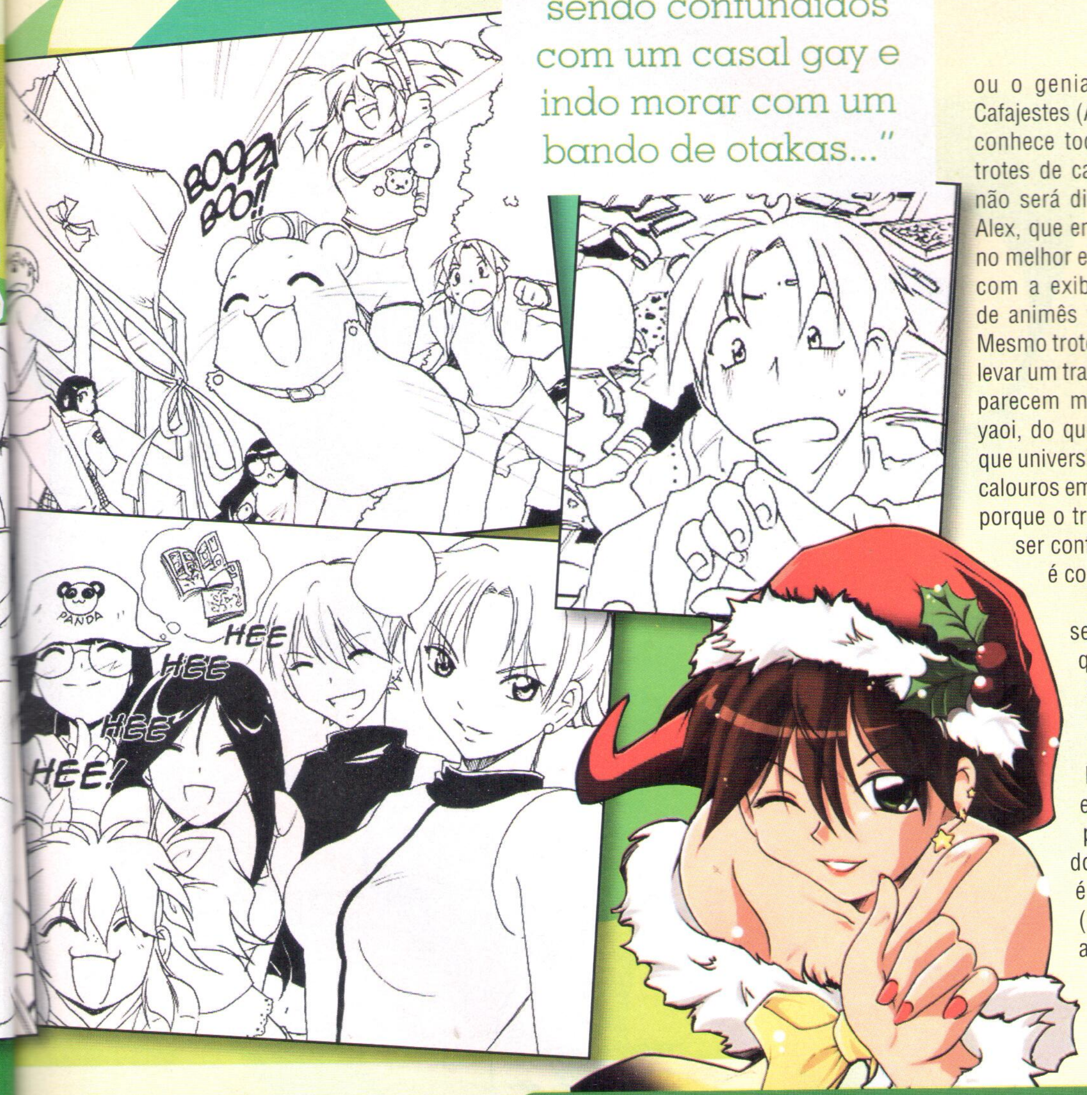
OTAKUZICE. Alex e Sandy são apenas dois caras normais (okay, Alex é um cara normal; Sandy é um otaku hardcore babão) que foram expulsos de sua fraternidade em uma faculdade americana qualquer. Em busca de um teto, ao lado de seu hamster Echiboo, eles acabam sendo confundidos com um casal gay e indo morar com um bando de otakas, fãs de yaoi (quadrinhos e animês sobre homens que gostam de homens) que em sua maior parte têm um parafuso a menos. O mal-entendido é desfeito, o dano não: agora, os dois lados têm que conviver aos trancos e barrancos, e nossos heróis estão longe de estar em vantagem...

Review

Aoi House é um caso curioso. Pra começo de conversa, é um material totalmente derivativo de Love Hina que não faz questão de esconder isso. Fala justamente das divisões internas entre os núcleos de fãs de animês e mangás – ou seja, é material sobre os fãs para os fãs. E no entanto, dos títulos da editora Seven Seas – especializada em mangás produzidos por americanos, com média de arte bem superior aos OEL da Tokyopop – é um dos que foi mais longe, com direito à serialização de tirinhas no estilo Yon Koma (aquelas tiras de quatro quadros verticais) na edição americana da revista Newtype.

Uma olhadinha rápida acaba nos mostrando um material que, dentro dos critérios dos mangás "harém", ou seja, do panaca cercado por belas mulheres, é bem desenhado e cumpre o que se propõe. Dentro desse quesito, até se sai com vantagem. O traço de Shiei evolui muito bem, obrigado, mas mesmo com a arte dos primeiros capítulos um tanto fraca no começo, não tem como qualquer uma das meninas da pensão Hinata (mesmo com um desenhista mais experiente nas mãos) parecer mais

"...eles acabam sendo confundidos com um casal gay e indo morar com um bando de otakas..."



Pra começo
mente deri-
questão de
as divisões
de animês
obre os fãs
s da editora
ngás produ-
de arte bem
um dos que
ialização de
elas tiras de
o americana

s mostrando
os dos man-
cercado por
e cumpre o
to, até se sai
evolui muito
a arte dos
no começo,
meninas da
desenhista
recer mais

bonita do que a cosplayer coreano-americana Jessica Kim ou do que a nadadora Nina Parker – e olha que esta última em especial remete imediatamente à Kitsune de Love Hina, em um primeiro momento. Mas novamente isso não ajuda, em uma visão superficial. Então, qual a graça disso?

A palavra-chave aqui, pasme, é... transcrição cultural. Adam Arnold acertou quando, ao invés de estruturar sua história por completo como um harém, lembrou que a história, feita nos Estados Unidos, tratava de personagens americanos. E antes que algum leitor se irrite por conta da procedência, lembrem-se que se uma história em premissas similares no Brasil, ou na Coréia, ou em qualquer outro lugar do mundo, também se daria de forma diferente, porque nosso modo de vida também é diferente.

No caso, passado o momento inicial de introdução de personagens e de pagamento de tributo às piadas e comentários referenciais de sempre sobre vários animês, a história tomou para si o aspecto do modo de vida das fraternidades em faculdades locais – e quem viu filmes como o primeiro Vingança dos Nerds, ou o genial Clube dos Cafajestes (Animal House), conhece todas as rotinas de trotes de calouros e iniciações bizarras – e não será diferente para os pobres Sandy e Alex, que entre outras coisas, são torturados no melhor estilo do filme "Laranja Mecânica", com a exibição de uma série ininterrupta de animês yaois, para seu desespero total. Mesmo trotes como obrigar um dos rapazes a levar um travesti para um parque de diversões parecem menos com exploração de fetiche yaoi, do que com sacanagens de mau gosto que universitários podem realmente fazer com calouros em uma república de estudantes (até porque o travesti em questão jamais poderia ser confundido com uma mulher e a idéia é constranger mesmo).

Por outro lado, os rapazes têm seus momentos de troco (mesmo que eles não durem muito). Adam e Sandy (além de Echiboo, o hamster ladrão de calcinhas) não são sacos de pancada passivos como o Keitaro de Love Hina. Na verdade, eles nem chegam a ser sacos de pancada – os termos dessa guerra dos sexos são outros. Novamente, é impossível não se lembrar das (boas) comédias de estudantes americanas quando se mostra o que se pode fazer com uma câmera na mão, um hamster no chão e uma idéia de jerico na cabeça.

Nem tudo são flores!

Claro, há seus pontos negativos. Afinal de contas é uma série harém e isso implica em um monte de previsibilidades que fazem parte do gênero. Algumas personagens por sua vez – e num material tão referencial você espera que seu público-alvo saiba do que está se tratando – são tão derivativas que nem tem graça. A ruivinha Morgan que cumpre o papel de menina "nyaaaaaaaa" do bando (aquelas que parecem miar nos eventos de animê) nada mais é do que uma Kaola Suu com idade universitária, corpo desenvolvido e alguns hormônios a mais para entrar na briga para chamar a atenção de um rapaz. Nada mais, nada menos.

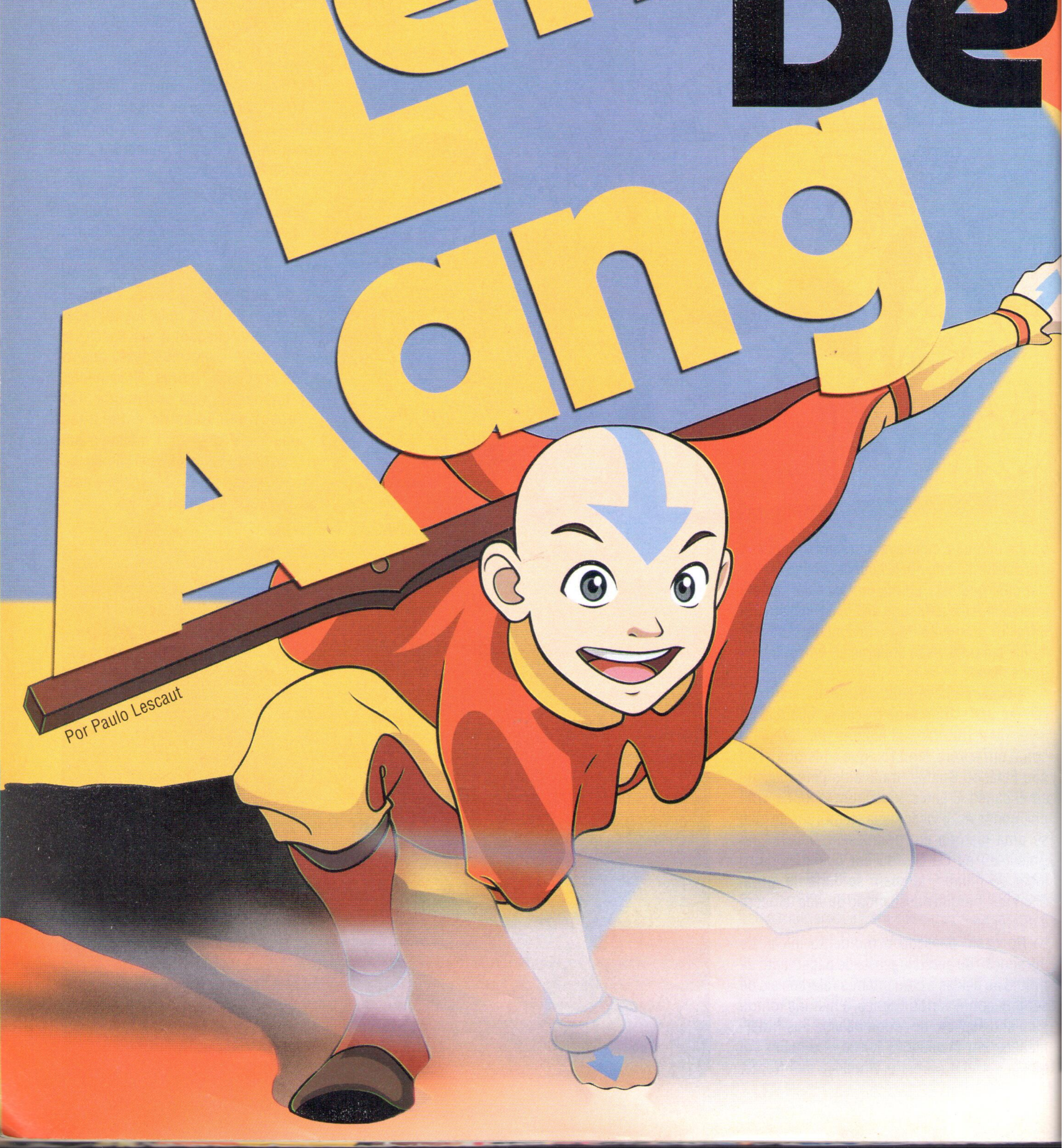
Por outro lado, o grande mérito dele até agora é que nada parece escrito em pedra – justamente o calcanhar-de-aquiles de boa parte da produção japonesa. Você SABE com quem Keitaro vai ficar desde o primeiro capítulo em Love Hina. Aqui, isso é uma incógnita – até porque tudo acontece bem devagar e no próprio ritmo dos acontecimentos, como se a história não tivesse pressa para ser contada. Se pensarmos bem, saber como não dar certezas é um avanço e tanto.

No final das contas, é um mangá pra otakus, sim, mas que tem a desculpa de ser um produtinho bem-feito, que independente de seus defeitos iniciais, tem tudo pra ganhar seu público – e de quebra mostra que pode ser mais amplo do que aparenta. Convenhamos, que material que se pretenda otaku hardcore iria perder seu tempo fazendo citação a... Rocky Horror Picture Show? E não custa lembrar: dificilmente dá pra pôr esse material nas mãos e dizer que não é um mangá.

Só uma curiosidade: no website da GoManga está disponível uma hipotética "trilha de abertura" para a série. A quem interessar possa, o link do site é www.gomanga.com/ – se é esse tipo de "trilha sonora" que vocês curtem, vão lá e divirtam-se...

a Lenda De Aang

Por Paulo Lescaut



Em meio a uma polêmica superficial sobre o que seria animê e o que não seria — propagada por aqueles fãs mais "fervorosos" — eis que surge a história de um garotinho careca, com jeito de monge budista cujo destino é, não apenas apaziguar a guerra em seu mundo, como também quebrar tabus numa subcultura tão recente como a do animê. E a lenda de Aang vem cumprindo esse papel em "Avatar", um grande sucesso que marca também a tevê aberta brasileira.

História

Em um mundo fantástico, havia quatro povos distribuídos em seus próprios territórios, coexistindo pacificamente. Eram eles as Tribos da Água, o Reino da Terra, os Nômades do Ar e a Nação do Fogo. Alguns dentre os seus possuíam o dom de "dobrar" o elemento correspondente ao seu povo, sendo chamados de Dobradores ou Dominadores. Cada dobrador só poderia dominar seu próprio elemento, à exceção do Avatar, que poderia fazê-lo com qualquer um dos quatro elementos. Espírito do planeta em forma humana, ele reencarna durante sucessivas eras num ciclo tal as Estações do Ano, cada vida em um habitante de um povo diferente: Tribos da Água (representando o Inverno); Reino da Terra (a Primavera); Nação do Fogo (Verão); e Nômades do Ar (Outono).

Quando o Avatar da Nação do Fogo morreu, a profecia deixava clara sua reencarnação numa criança Dominadora de Ar. Aproveitando a morte daquele que havia sido seu maior entrave, o Senhor do Fogo Sozin, líder político e militar, planejou então a conquista de todos os demais territórios.

Há vida inteligente

Que fique claro, Avatar não é bom por ser como animê. Os produtores foram inteligentes o suficiente para criar vieses contornando esse ranço politicamente correto sem, ainda assim, comprometer o roteiro da série, feito para o público infantil. Na verdade, há nisso um resgate às histórias míticas.

Uma questão que se firmou nesse meio-século é como o público infanto-juvenil deve ser constantemente "protegido" de toda e qualquer "má influência". A verdade é que, na maioria das vezes, subestima-se a capacidade intelectual dos menores, fazendo supor que são incapazes de digerir informação — por extensão, virarem maníacos se virem esse comportamento em histórias de fantasia.

É mais fácil falar na quebra desses conceitos com uma animação norte-americana porque a cultura ocidental tem faces bem diferentes do pensamento do extremo-Oriente. Como exemplo, o nosso assombro ao ver sangue, ainda que claramente cenográfico, o que não se vê no Japão — pelo contrário, o sangue lá é visto como coisa vital, e não funesta.

Por isso, Avatar é vida inteligente, é exceção à regra. Ainda que não seja vista uma gota de sangue durante a série, os idealizadores usam de toda a sorte de elementos dramatúrgicos para contornar possíveis entraves. Poucas vezes se viu personagens tão densos e roteiros tão bem trabalhados num desenho animado feito comercialmente para o público infantil.

Bom frisar que ser uma série infantil não desmerece em nada a história cativante, tão bem idealizada e transposta para a animação (e muito menos os adultos que a assistem). A verdade é que, resgatando a criação de histórias míticas, criaram uma narrativa estimulante para todos os níveis de público, tal como as antigas histórias.

AS INFLUÊNCIAS

Avatar é baseado na cultura e no pensamento oriental, embora tendo inseridas no meio do roteiro citações à cultura pop de toda a sorte. Esse artifício é utilizado largamente nas animações da Disney, já que cria situações cômicas familiares à realidade de um público globalizado.

A história se passa num mundo fictício (até onde se saiba), mas basicamente inspirado nas lendas da China antiga. Para compor esse mundo, foram utilizadas também referências a outras culturas asiáticas.

Um "avatar" não é na verdade um personagem fictício, mas sim mitológico, sendo esse conceito baseado no Hinduísmo. Um avatar seria a reencarnação de um espírito ou divindade no corpo de um mortal. Os mais conhecidos desses mitos dizem respeito aos Dez Avatares de Vishnu, reencarnações do deus sempre que o mundo passava por dificuldades (geralmente causadas por Shiva, como visto na matéria de Shurato — NT 13). Desses, os mais famosos são o príncipe Rama, o guerreiro Krishna, e Buda — que para os hinduístas era um Avatar cuja doutrina falsa Vishnu usou para testar a fé de seus seguidores, o que não é a crença dos budistas, obviamente —, além de Kalki, espécie de Messias.

A forma de se reconhecer a reencarnação do Avatar, ao menos entre os Nômades do Ar, é mostrar à criança diversos artefatos. Caso escolhesse aqueles que pertenceram aos Avatares anteriores — o que Aang fez por achá-los os "brinquedos mais divertidos" —, a criança demonstraria ser o atual Avatar. Esse método é inspirado no budismo tibetano, e é também, como se encontra a reencarnação do Dalai Lama.

Falando em budismo, os monges carecas dos Nômades do Ar se assemelham às tradições do budismo, tanto na roupa quanto nas tradições — são todos, inclusive Aang, vegetarianos, por exemplo. De fato, há uma ou várias culturas tradicionais na criação de cada um dos quatro povos retratados, a citar esquimós, japoneses, tibetanos, indianos, coreanos, malaios, indonésios e mongóis (além dos chineses).

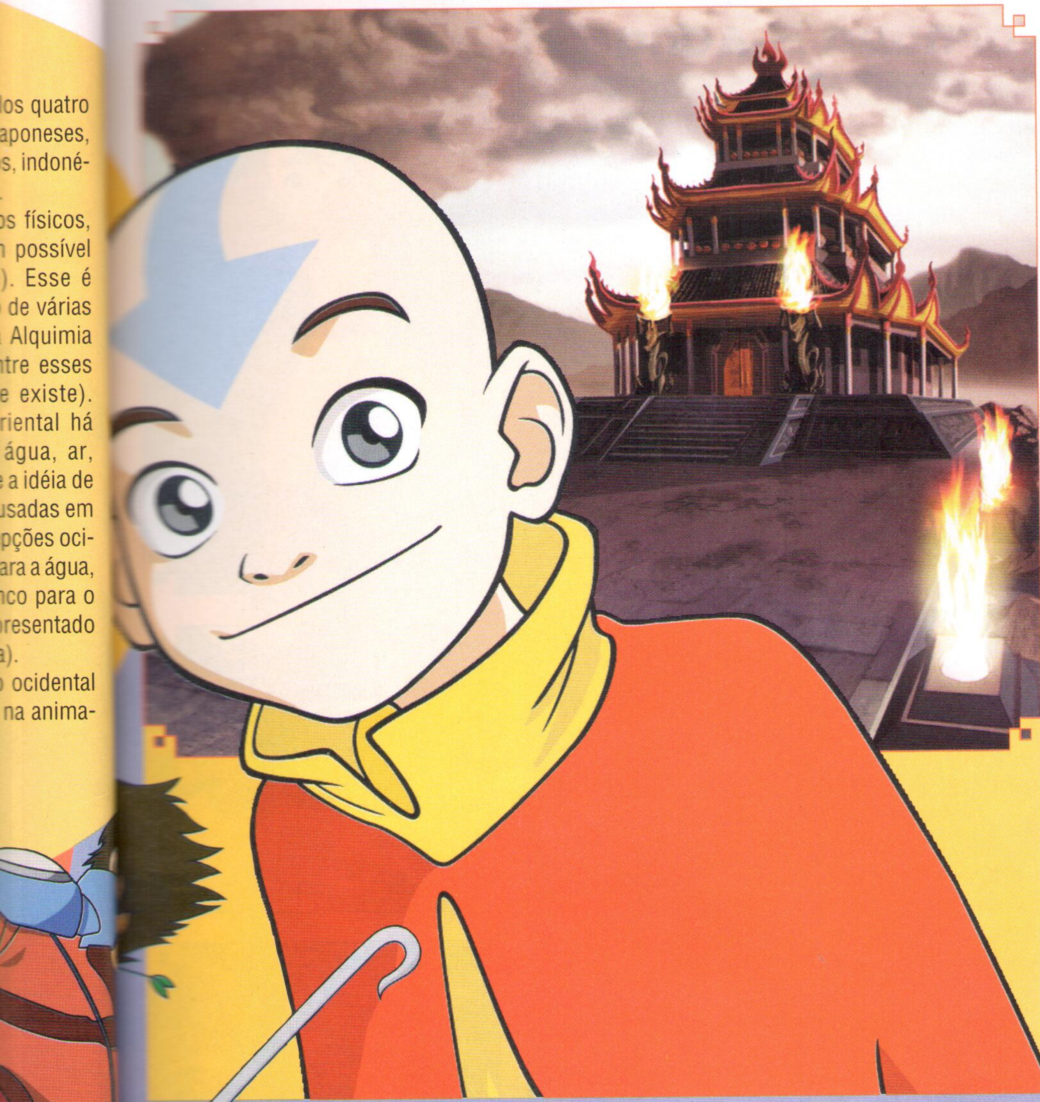
Na série, há os quatro elementos físicos, terra, fogo, água e ar, além de um possível quinto, espiritual (supostamente). Esse é um conceito comum ao misticismo de várias tendências, mas particularmente à Alquimia (que dizia que as combinações entre esses elementos formariam tudo o que existe). Curiosamente, no pensamento oriental há cinco elementos tradicionais — água, ar, fogo, madeira e metal —, sendo que a idéia de combinações é a mesma. As cores usadas em Avatar são correspondentes a concepções ocidentais: vermelho para o fogo, azul para a água, verde e marrom para a terra e branco para o ar (no Oriente, o ar geralmente é representado pela cor verde, e a terra pelo laranja).

Outro traço do pensamento ocidental (no sentido filosófico) na animação diz respeito ao Mundo Espiritual que, entre os humanos, só o Avatar consegue alcançar (como um mundo platônico). O próprio Avatar é a reencarnação do espírito do planeta que, para gerar equilíbrio em cada geração, incorpora-se a um povo diferente. O espírito do mundo é como o conceito de "Anima Mundi", a alma do mundo, defendido por diversos filósofos ao longo dos séculos, e correlato à Gaia.

Há de se citar, também, a caligrafia utilizada na série, baseada em pesquisa e consultoria. Todos os caracteres são incluídos de acordo com sua ocasião — formal ou não, no roteiro da série —, sendo usados ideogramas de ramos antigos de escrita do Oriente.

No que tange às influências pop, há algumas bem claras, como no episódio em que Sokka se fantasia de uma espécie de Sherlock Holmes — um tanto forçado, mas aceitável. Na própria produção há influências notáveis, basicamente de dois importantíssimos diretores de animação japoneses: Shin'ichiro Watanabe, Hayao Miyazaki.

Em Watanabe, idealizador de animês como Cowboy Bebop (NT #05) e Samurai Champloo, os criadores de Avatar buscaram referências para as seqüências de ação dos dobradores, baseadas em artes marciais chinesas. A própria movimentação dos dobradores é extremamente meticulosa, lembrando as cenas memoráveis de luta que Spike Spiegel protagonizava. Outro fato notável é a aparência de



alguns nobres da Nação do Fogo, de semelhança incrível com personagens conhecidos. A barba do Almirante Zhao, por exemplo, é Jet Black de Cowboy Bebop sem tirar nem pôr (o que não deixa de ser divertido de se notar).

Sobre Hayao Miyazaki, não há muito o que se falar senão o que já é senso comum: o diretor japonês de A Viagem de Chihiro (NT #12) e O Castelo Animado (NT #05) é um dos maiores nomes da animação atual, influenciando gente do mundo todo. Mas, lembrando de dados específicos, pode-se falar da qualidade da animação de Avatar — que lembra bastante a dos filmes de Miyazaki, inclusive na escolha das cores e no desenho dos cenários —, no humor e na leveza com qual os temas são retratados e, principalmente, na atenção destinada à relação entre os personagens. Há lições de moral permeando bem o fundo dos roteiros, sem os moralismos conhecidos. Personagens misteriosos e profundos também aguçam a curiosidade dos espectadores (como Koh, uma espécie de Kaonashi/Sem-Rosto que vive no Mundo Espiritual ou Hei Bai, que lembra a história do Deus Fedido, em Chihiro). Há ainda, claro, que se citar o bisão voador Appa, abertamente inspirado no gato-ônibus de seis patas do filme de Miyazaki, Meu Amigo Totoro.

Por fim, outra influência em Avatar é a trilogia "O Senhor dos Anéis". A narrativa de Tolkien sobre um mundo fantástico, a dominação destrutiva de uma nação temida, animais lendários e, sobretudo, de mística e mitologia própria é bem marcada em Avatar. Sendo pejorativo não se diria, mas Avatar pode ser visto como um "Senhor dos Anéis oriental". Claro que não se resume a isso — não é uma cópia, mas um estilo —, e chegou-se a um nível de realismo e de informação tão grande, tantos personagens, mitos e histórias interessantes correndo paralelamente, que deve ser muito viável a publicação de materiais contemplando esse tipo de informação (como as dezenas de enciclopédias e contos tolkenianos).

Ainda concernente a isso, a idéia do mapa do mundo de fantasia (mostrado a cada começo de episódio em Avatar) também parece vir da obra de Tolkien, e o site americano da Nickelodeon, inclusive, marca no mapa as locações que Aang e seus amigos visitam — tal como alguns leitores de Tolkien fazem no decorrer dos livros.

os personagens

Aang — Menino de apenas 12 anos, ele é o próprio Avatar. Após o ataque aos Nômades do Ar, ficou desaparecido por 100 anos, até ser encontrado pelos irmãos Katara e Sokka num iceberg, em animação suspensa. Aang descobre que terá de realizar uma jornada para aprender com os melhores mestres, a dominação dos elementos, e assim poder derrotar a Nação do Fogo. Ele tem grande responsabilidade, mas é um garoto vívido que gosta de emoções e diversão — só que o peso em suas costas, às vezes, parece causar um lamento profundo no garoto, o que às vezes se transforma em fúria. É muito poderoso, pode manipular o ar com destreza, e aprende a dominação de outros elementos (criando golpes que surpreendem). Parece apaixonado por Katara.

Katara — Tem 14 anos e é uma menina doce e responsável, mas muito apegada àquilo que acredita. Decide partir com Aang em sua jornada para aprender a dominação de água com um mestre e tentar derrotar a Nação do Fogo — que dizimou sua tribo, e matou sua mãe —, assim livrando o mundo da guerra. Geralmente é centrada, mas quando se irrita, torna-se bastante intempestiva. Ao longo da série descobre um poder enorme em dominação de água.

Sokka — Ele se definiria como "o cara sarcástico que come carne". E é por aí mesmo. Reclamão, irônico, ele é o racionalista da equipe, sempre desmerecendo todo misticismo. Essa arrogância acaba por metê-lo em diversos problemas, que no fim se resolvem. Não consegue dobrar nenhum elemento, mas é um guerreiro corajoso, e se define, também, como o "cara do bumerangue" — arma que ele sempre carrega.

Zuko — Príncipe primogênito da Nação do Fogo, filho do Senhor do Fogo Ozai, tem a missão de capturar o Avatar e levá-lo a seu pai. Possui uma cicatriz que cobre a metade da face, na verdade uma queimadura que lhe traz lembranças terríveis. Apesar de ser um dos antagonistas de Aang, não é propriamente um vilão, mas uma figura marcada por acontecimentos terríveis. Aos 16 anos, sua relação mais próxima é com seu tio Iroh, contraparte de Zuko. É um exímio dobrador de fogo, embora não chegue ao nível de sua irmã, Azula. Disfarça-se de "Demônio Azul" no decorrer da série para enfrentar integrantes da Nação do Fogo, sem ser descoberto.

os elementos

Terra
Dobradores: Reino da Terra
Arte Marcial: Hung Gar
Qualidade: Força
Invenção: Texugos-toupeiras

Água
Dobradores: Tribos da Água
Arte Marcial: Tai Chi
Qualidade: Benevolência
Invenção: Espírito da Lua (Tui)

Ar
Dobradores: Nômades do Ar
Arte Marcial: Baguazhang
Qualidade: Paz
Invenção: Bisões voadores

Fogo
Dobradores: Nação do Fogo
Arte Marcial: Shaolin do Norte
Qualidade: Intensidade
Invenção: ? (retiram o poder do Sol e de cometas)

Jornada – Aang

A série Avatar é dividida em "Livros", sendo cada um desses uma temporada da série seguindo aquela ordem elementar — Água, Terra, Fogo e Ar. Até agora já foram concluídos os dois primeiros "Livros" em duas jornadas, que se seguem paralelamente: a de Aang e a do Príncipe Zuko.

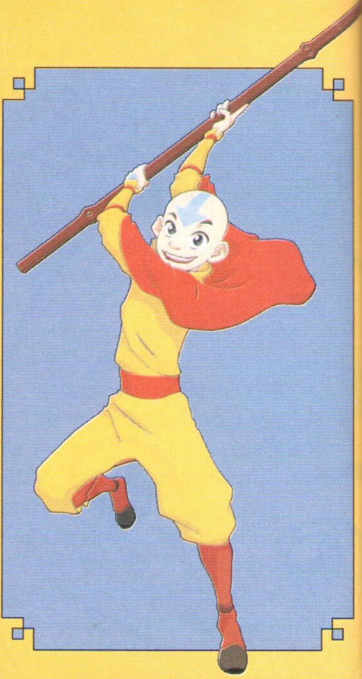
Aang, claro, é o protagonista da história, e todos os demais acontecimentos se ligam a ele, fio-condutor da história. Por isso, ao longo de sua passagem pelos mais diferentes lugares, mudanças acontecem a ele e aos que estão em volta. Ele é classificado pelos seus criadores como um sopro de ar fresco, tendo dois lados: o heróico e o inocente.

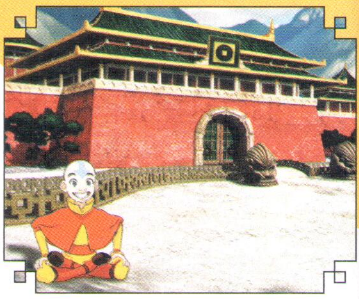
A autora Victoria Lynn Schmidt define em seu livro "45 Master Characters" dois arquétipos, feminino e masculino, de jornadas. Um arquétipo é uma imagem simbólica que guardamos e exprimimos em exemplos nos mitos e nas artes. Portanto, não há gênero numa jornada ou na outra, mas uma definição baseada em imagens ancestrais — o masculino baseado no épico de Gilgamesh, e o feminino, no mito de Ishtar, ambos da mitologia Suméria.

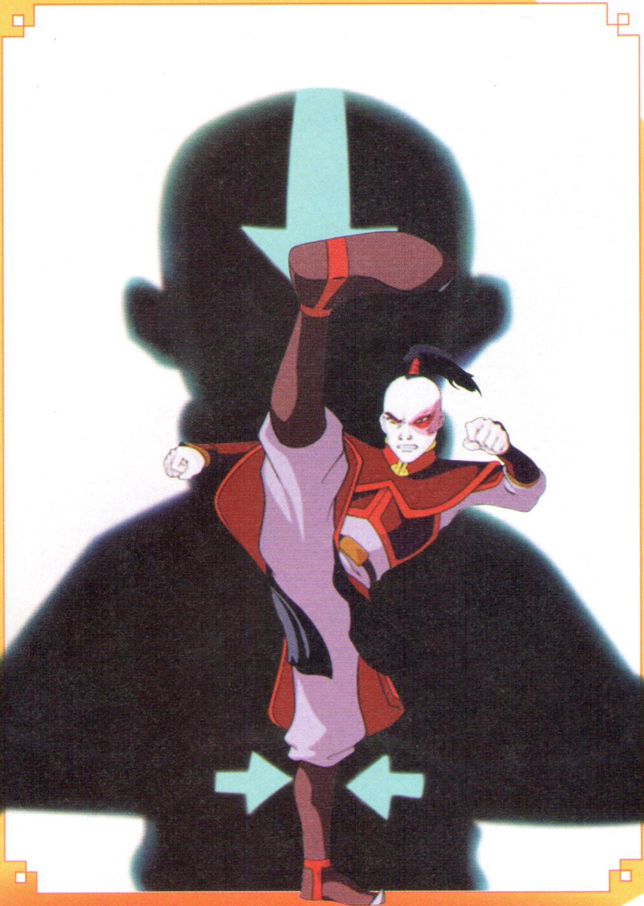
Na Jornada Masculina, que é a que Aang representa, o herói conquista ao longo do caminho aliados e ferramentas que o irão ajudar em sua tarefa. Contempla a derrota, e vê dois caminhos à frente: crescer e ser vitorioso ou renegar sua missão e se derrotar. No caminho da vitória, ele questiona a tirania e seu próprio papel no mundo.

Falando assim dá para se lembrar de Frodo, o protagonista de O Senhor dos Anéis. Ele começa em seu mundo perfeito, descobre ter uma missão maior do que si mesmo e a aceita. No caminho, vai criando aliados e inimigos, quando chega o clímax, a hora de se posicionar rumo à sua vitória pessoal ou à derrota — e ambas interferirão no destino do mundo. Todos devem se lembrar que ele titubeia, mas se sai vitorioso, e no fim cresce tanto internamente que não cabe mais no seu antigo mundo perfeito.

Claro que não é tão maniqueísta assim. Mas, como foi dito, esses arquétipos permeiam histórias desde sempre. De todos os tipos, de Hércules a Máquina Mortífera. Portanto, podemos ter uma idéia do que nos aguarda (ou sermos deliciosamente surpreendidos!).







JORNADA – ZUKO

O Príncipe Zuko é o personagem mais complexo de "Avatar", em todos os sentidos. Portanto, o texto a seguir contém "spoilers", revelações do enredo.

Se Aang cumpre a Jornada Masculina, Zuko cumpre o que Victoria Lynn chama de Jornada Feminina. À primeira vista, entretanto, Zuko representa para o espectador o papel clássico de vilão. Está atrás de Aang e precisa capturá-lo e eliminá-lo numa suposta demonstração de poder (o que, talvez, resultasse numa Jornada Masculina).

De fato, não é assim que acontece. A primeira grande revelação na trama do jovem príncipe é a origem de sua cicatriz. Ainda com 14 anos, Zuko insiste a seu tio Iroh para assistir a uma reunião militar com o Senhor do Fogo Ozai. Iroh consente, mas com a condição de que Zuko não falaria nada. No salão, um general sugere usar uma divisão de recrutas da Nação do Fogo na linha de frente da batalha contra o Reino da Terra, para servirem de escudo-humano. Zuko não se contém e grita contra essa proposta do general.

A conseqüência dessa insubordinação é um Duelo de Fogo (Agni Kai), e Zuko concorda com isso. Porém, já no ringue, o príncipe depara-se não com o general, mas com seu pai, o Senhor do Fogo. Apavorado, ele se ajoelha e implora perdão ao pai que, sentindo-se desrespeitado pelo ato de covardia do filho, atira-lhe uma dobra de fogo, causando-lhe uma queimadura permanente no olho esquerdo. Além disso, manda Zuko para o exílio e o deserda, condicionando seu retorno tão somente à captura do Avatar — que até então estivera desaparecido e ainda não havia sido acordado; Ozai mandara o filho para uma missão, então, sem volta. Quando descobre o retorno do Avatar, Zuko se agarra a isso como forma de recuperar sua honra.

Mais tarde, no episódio "Zuko Sozinho" (Livro II), são revelados detalhes de sua infância. Zuko era filho de Ursa, uma mulher doce e compreensiva e Ozai. Sua irmã, Azula, não parava de implicar com ele e, sentindo-se frágil, sempre corria para Ursa, que acabava repreendendo a filha. A mente de Azula, desde criança, é doente, cruel (do tipo sociopata), focada em perseguir os mais fracos. Com Ozai, Zuko já não tinha afinidades, então seu único refúgio era a mãe.

Aos 11 anos, o Senhor do Fogo Azulon, avô de Zuko, recebe a notícia da morte de Lu Ten, filho de Iroh. Iroh, então comandava o cerco a Ba Sing Se, numa batalha que durava 3 anos e, ao ver o filho morto, resolve abandonar a guerra. Ozai vê nisso a chance para um estratagema, já que seu irmão era, na verdade, o primogênito, quem deveria ascender ao trono quando da morte de Azulon.

TOPH – Aparece apenas no Livro II. Conhecida como A Bandida Cega, é talvez a melhor dobradora de terra já vista, com apenas 12 anos. Por conta de sua cegueira, sempre foi afastada do convívio dos outros, "protegida" do mundo exterior, o que a fez anti-social e egoísta, aparentemente. Não vê com os olhos, mas possui uma técnica única de enxergar com os pés, através das vibrações na terra.

IROH – Conhecido general da Nação do Fogo, comandou o Cerco a Ba Sing Se. Tudo caminhava bem, quando seu único filho, Lu Ten, foi morto pelo Reino da Terra, fazendo-o desertar. Era o primogênito, e o primeiro na linha de sucessão, mas ao voltar viu seu irmão Ozai no trono de Senhor do Fogo. Quando Zuko foi expulso e condenado, Iroh foi o único a ficar do lado sobrinho, partindo com ele em busca do Avatar. Sempre tendo uma palavra amiga, é sábio, calmo, mas muito poderoso, tendo inventado uma técnica que permite o uso da dobra do Raio, ou o Fogo de Sangue-Frio.

AVATAR ROKU – Era o Avatar na geração anterior a de Aang. Sua sabedoria foi o pilar de sustentação do mundo enquanto vivia, e impediu a guerra de se deflagrar durante sucessivas vezes, o que acabou com sua morte, e a sede de expansão da Nação do Fogo se espalhou. É um guia para Aang no Mundo Espiritual, ajudando o garoto a entender sua missão e seus dons.

AZULA – É a fria irmã de Zuko, a preferida de Ozai. Se Zuko parecia ser vilão no começo da série, Azula se revela a crueldade em pessoa, ainda que tenha apenas 14 anos de idade. Não mede esforços para atingir seus objetivos, mente, engana, e com certeza não teria qualquer pudor em matar. A única pessoa que respeita é o Senhor do Fogo Ozai, seu pai.

SENHOR DO FOGO OZAI – É o grande vilão — ou, ao menos, sua representação. Desde a geração do Avatar Roku que os Senhores do Fogo planejam a expansão pela guerra contra os outros povos, o que nele é acentuado. É um tirano de voz gélida que parece odiar seu filho Zuko. Seu rosto nunca apareceu na série, o que intensifica o clima de terror em torno dele. Seu maior objetivo é a sua própria ambição.

Ozai propõe a seu pai que deserde Iroh pela suposta traição, no que Azulon replica, furioso, que nunca faria isso a um pai que acabara de perder seu filho. Azula estava escondida nesse momento, e disse a Zuko que Azulon determinou que o castigo de Ozai pela prepotência era ter seu próprio primogênito (Zuko) morto, tal qual Lu Ten. Zuko grita que é mentira e Ursa, que chega nesse momento, repreende a filha. No meio da noite, Zuko é acordado pela mãe, que diz que tudo o que ela fez foi por ele, e para que ele nunca se esquecesse de quem é. No dia seguinte, Ursa desaparece, Azulon aparece morto e Ozai é coroado Senhor do Fogo, como último desejo de Azulon.

Essa é a trama empolgante que acompanha Zuko. Os mistérios rondam o jovem príncipe desonrado que mal teve em quem se apoiar em seu desenvolvimento, a não ser sua mãe e mais tarde Iroh — que transferiu seu amor paterno para o sobrinho.

Zuko sempre foi preterido por Ozai em benefício a Azula. Nada do que Zuko fizesse parecia bom o suficiente, e sua relação com a mãe e sua inabilidade em dobrar o fogo era criticada a todo instante. Ozai dizia que Azula havia nascido com sorte, enquanto Zuko havia tido sorte em nascer. Isso devia ser massacrante para uma criança.

No campo dos arquétipos, a relação de Zuko com a mãe e com o pai parece remontar ao mito (e ao complexo) de Édipo e a todos os subseqüentes. Pode-se citar, por exemplo, os mitos da linhagem de Urano, em que o pai é advertido que seu filho o destronará, recorrendo ao aborto e ao assassinato para se livrar do agouro. Os mistérios envolvendo o trono de Senhor do Fogo são grandes.

Quanto à Jornada Feminina, ela se inicia com o questionamento à autoridade, o ganho de coragem para se reerguer, a morte de sua antiga condição e, finalmente, o renascimento simbólico, com a vitória.

Produção

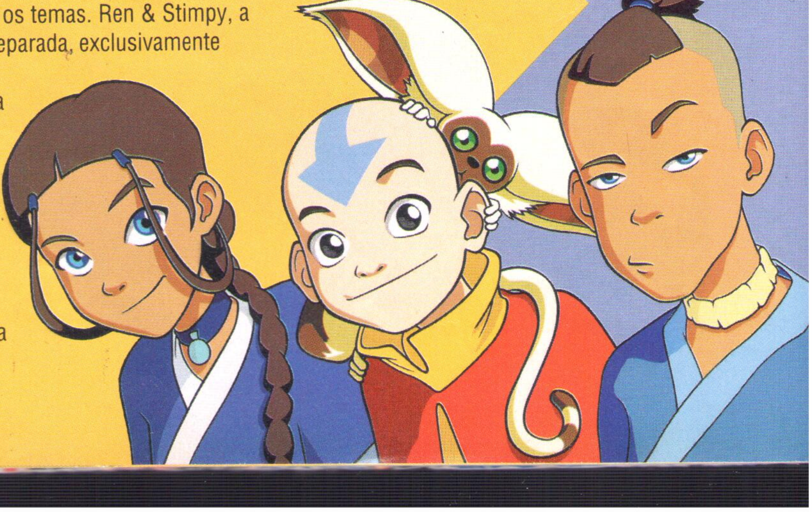
A idéia de Avatar surgiu em fins da década de 90, dos criadores Bryan Konietzko e Michael Dante DiMartino. Fãs de animê convictos, eles trabalharam com animação, basicamente destinada ao público adulto, por vários anos antes de conseguir pôr Avatar no papel. Diz-se, inclusive, que a premissa da série vem de seis anos antes de sua realização.

Ambos haviam trabalhado em desenhos como Uma Família da Pesada, O Rei do Pedaço (ambos aqui exibidos pela Fox) e Mission Hill (exibido no SBT e no Adult Swim), e Konietzko fora Diretor de Arte de Invasor Zim. Na verdade, ambos são amigos desde a época de faculdade, quando cursaram Belas Artes juntos.

A idéia de Avatar foi apresentada à Nickelodeon justo na época em que "american anime" surgia e a empresa aprovou. A idéia era estrear Avatar já em 2004, o que acabou ocorrendo apenas no ano seguinte.

Pode-se falar que a parceria com o Nickelodeon foi uma boa idéia dos dois criadores. Não existe nos EUA uma empresa de animação tão liberal — frise-se, a Nickelodeon pertence à MTV americana. Bons exemplos do que foi dito são o caso de dois desenhos animados: Ren & Stimpy e A Vida Moderna de Rocko. Quem os assistiu quando criança de forma inocente e lúdica talvez não imagine, mas a quantidade de referências e piadas adultas é gigantesca. Referências fortes em Rocko à sexualidade (como o nome de seu cachorro Spunk, do restaurante Chockin' Chicken e a máquina de ordenha que Vacão usa acidentalmente) causaram grande controvérsia nos EUA, mas seus criadores não foram sequer repreendidos, mas aconselhados a amenizar os temas. Ren & Stimpy, a mesma história, com o fato de ainda ter sido criada uma série separada, exclusivamente destinada ao público adulto (exibida aqui na VH1).

Não que Avatar chegue ao nível de choque e controvérsia dessas séries, muito pelo contrário. Mas o fato é que, sem uma parceria com os executivos que mandam na série, seus criadores não conseguiriam romper os já citados paradigmas moralistas dos desenhos americanos. Não há sangue espirrando, mas os personagens sentem dor, machucam-se, passam por tortura psicológica e toda a sorte de problemas, retratados com muita leveza, sem apelações — e é isso que o torna cult, embora tenha sido criado para crianças de 6 a 11 anos



NO BRASIL

A série vem sendo transmitida pela Nickelodeon desde pouco tempo depois da carreira do Livro I nos EUA. Inicialmente, o canal a cabo transmitia episódios semanais, mas desde este ano, há exibições diárias com reprises dos Livros I e II. Mesmo exibido num canal de TV a cabo, colheu louros de sucesso e muitos comentários entre o público mais jovem.

Desde abril, o Livro I é exibido pela Rede Globo, no programa TV Xuxa. A expectativa é de que a série ganhe bastante notoriedade — o que traria tudo o que a franquia tem, e o que é muito esperado.

A versão brasileira foi realizada no estúdio Sincrovídeo, no Rio de Janeiro — que já havia dublado Lupin III e redublado Speed Racer. O trabalho, a princípio, parece muito inconstante. Há alguns problemas pontuais de técnica, como na mixagem de som, por exemplo, e na tradução que causa algumas confusões.

As atuações memoráveis do elenco superam todos os defeitos, todas as interpretações são incríveis. Destaque para os dubladores de Aang e Zuko (um tanto novos no mercado e que brilham na série) e aos veteraníssimos que compõem o elenco.

DUBLADORES

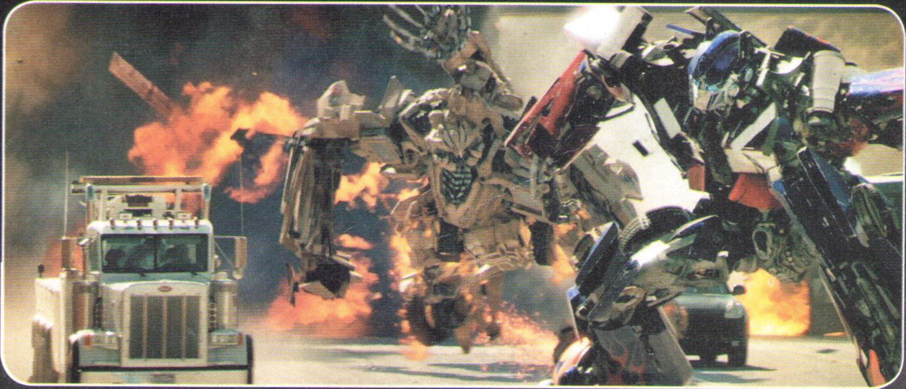
Aang – Erick Bougleux
Katara – Luísa Palomanes
Sokka – Caio César
Zuko – Reginaldo Primo
Iroh – Domício Costa
Zhao – Waldyr Sant'Anna
Toph – Ana Lúcia
Azula – Mariana Torres
Senhor do Fogo – Isaac Bardavid
Roku – Isaac Schneider
Bumi, Gyatsu, Paku, outros – Pietro Mário
Jato, Zuko criança, outros – Rodney Gomes
Yuè – Adriana Torres

O Livro III está prestes a estrear na Nicklodeon e, segundo os criadores, trará novos caminhos e segredos. Está planejado para esse ano, mas nada foi ainda definido. A Paramount, detentora dos direitos para vídeo, também não lançou nada ainda no Brasil (apesar de lançar o animê Ragnarok, que nem é de seu catálogo internacional). A espera é grande pelos DVDs.

Avatar é uma série feita para crianças, o que não significa, como se pôde ver, que seja superficial. Bem pelo contrário, seu aspecto de lenda e suas histórias bem trabalhadas conseguem agradar a todos os tipos de público — cada um achando seu motivo. Escolha o seu!

A Trajetória dos TRANSFORMERS

Por Otávio Moulin - Agradecimentos a Marcus Garrett e Guilherme Briggs



TRANSFORMERS – O FILME (PREVIEW)

Como é possível fazer um filme, na verdade uma superprodução de Hollywood, baseado em uma linha de brinquedos com quase trinta anos de idade? Essa com certeza foi uma pergunta que passou pela cabeça de muitas pessoas e, de acordo com várias entrevistas, na do diretor Michael Bay, o encarregado de levar os Transformers para as telas.

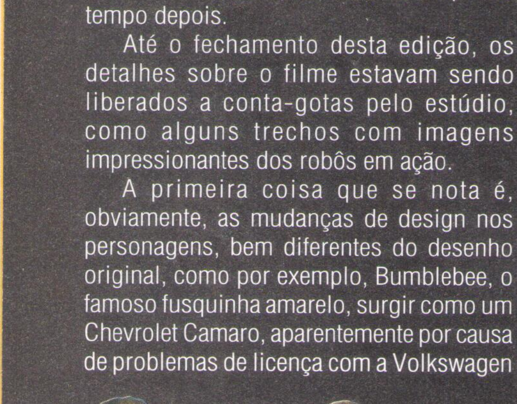
Bay, conhecido por filmes como Armageddon e A Ilha, foi um dos elementos que faltavam para botar o projeto dos trilhos quando assumiu a cadeira de diretor em 2005, depois de longos dois anos em desenvolvimento pelos produtores Tom De Santo (X-Men) e Don Murphy (Hellboy). O outro elemento foi ninguém menos que Steven Spielberg, que apadrinhou a empreitada como produtor executivo por meio de seu então estúdio, a Dreamworks, que foi comprado pela Paramount pouco tempo depois.

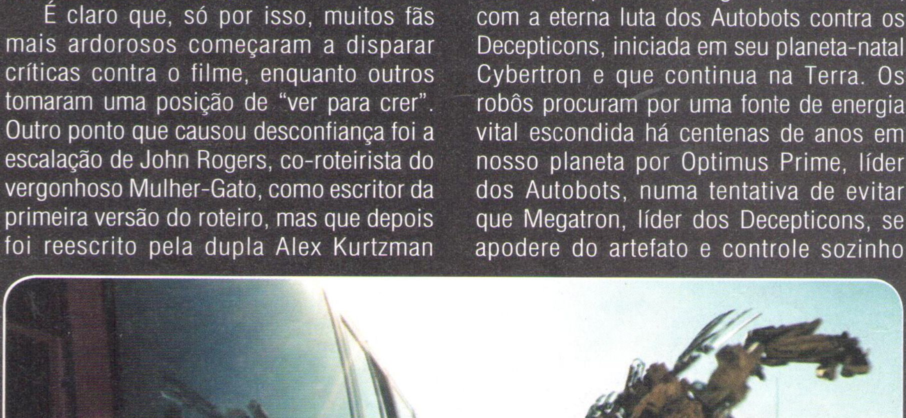
Até o fechamento desta edição, os detalhes sobre o filme estavam sendo liberados a conta-gotas pelo estúdio, como alguns trechos com imagens impressionantes dos robôs em ação.

A primeira coisa que se nota é, obviamente, as mudanças de design nos personagens, bem diferentes do desenho original, como por exemplo, Bumblebee, o famoso fusquinha amarelo, surgir como um Chevrolet Camaro, aparentemente por causa de problemas de licença com a Volkswagen (e, para evitar comparações, com Herbie). Optimus Prime ainda continua um caminhão vermelho, mas em um modelo "tunado" para as gerações atuais. E todos, em sua forma robô, bem mais sombrios e com modelos mais complexos, sem tantos ângulos retos como nos designs originais.

É claro que, só por isso, muitos fãs mais ardorosos começaram a disparar críticas contra o filme, enquanto outros tomaram uma posição de "ver para crer". Outro ponto que causou desconfiança foi a escalação de John Rogers, co-roteirista do vergonhoso Mulher-Gato, como escritor da primeira versão do roteiro, mas que depois foi reescrito pela dupla Alex Kurtzman e Roberto Orci, roteiristas do bem mais apreciado seriado Alias e que depois foram encarregados da revitalização da série Jornada nas Estrelas no cinema pela mesma Paramount.

A história, até onde foi divulgado, manteve a premissa original do desenho, com a eterna luta dos Autobots contra os Decepticons, iniciada em seu planeta-natal Cybertron e que continua na Terra. Os robôs procuram por uma fonte de energia vital escondida há centenas de anos em nosso planeta por Optimus Prime, líder dos Autobots, numa tentativa de evitar que Megatron, líder dos Decepticons, se apodere do artefato e controle sozinho





Cybertron. Assim como no desenho, os Autobots recebem a ajuda de um jovem humano chamado Spike (interpretado por Shia LaBeouf, que recentemente foi escalado como o filho de Indiana Jones no próximo filme) que, sem saber, pode ter a chave para a localização do artefato. Participam também do filme Josh Duhamel (visto recentemente em Turistas) e Tyrese Gibson (+Velozes + Furiosos) como soldados americanos que entram na luta contra dos Decepticons quando estes atacam uma base militar no Qatar em busca de informações.

DOS BRINQUEDOS PARA AS TELINHAS

Mas como uma linha de brinquedos dos anos 80 pode ainda ser tão popular a ponto de ganhar uma superprodução de Hollywood de 150 milhões de dólares? Na verdade, ainda que não tenham a grande popularidade de vinte anos atrás, os Transformers nunca saíram da mídia e das lojas de brinquedos, sustentados por uma fanbase que, de acordo com alguns veículos especializados como a revista Toyfare, pode equivaler à de Star Wars, por exemplo.

Tudo começou em 1983, quando a gigante dos brinquedos Hasbro (as mesmas de G.I. Joe, ou Comandos em Ação como ficou conhecida por aqui) fechou um contrato com a fabricante de brinquedos japonesa Takara para lançar alguns modelos de duas de suas séries nos EUA, a "Diaclone" e a "Micro Man". Como ambas lidavam com figuras que mudavam de forma, a Hasbro as combinou em uma linha chamada simplesmente de Transformers. Mas simplesmente jogar a nova coleção nas lojas não era o suficiente, era necessário criar um cenário para eles, com personalidades para cada personagem, a exemplo do que aconteceu com o próprio G.I. Joe (que utilizava algumas figuras do Micro Man) e He-Man e os Mestres do Universo, pela concorrente Mattel.

Para isso a fabricante contratou Jim Shooter, na época editor-chefe da Marvel Comics, e outros roteiristas de quadrinhos como Dennis O'Neill e Bob Budiansky para criar um universo em que aquelas figuras ganhavam um propósito e vida própria.

O conceito básico foi forjado em 1984 e permanece alterado na maioria das vezes até hoje, mostrando o confronto dos seres robóticos Autobots contra os Decepticons pelo controle de seu planeta-natal, Cybertron. Depois de muitos anos em guerra e com o planeta devastado e exaurido, Prime e um grupo de Autobots embarca na espaçonave conhecida como Ark em busca de planetas com novas fontes de energia e são seguidos por Megatron e seus Decepticons a bordo da Nemesis. Durante um combate no espaço, as naves são avariadas e caem na Terra, em um período pré-histórico. Quatro milhões de anos depois, mais precisamente em 1984, uma erupção vulcânica desperta o computador central da nave, reativa os robôs, disfarçando-os de veículos e equipamentos terrestres como forma de disfarce, continuando a luta.

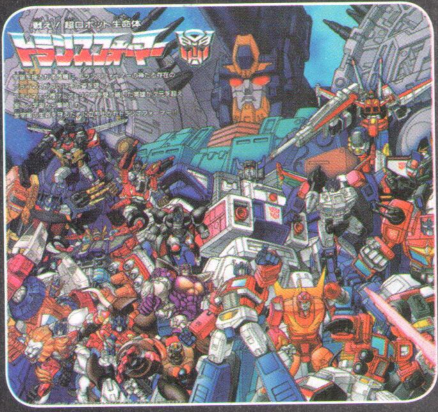
Tanto o desenho, produzido pela americana Sunbow Productions (a mesma de G.I. Joe, e os quadrinhos, criados pela Marvel, partiam do mesmo princípio, mas tinham algumas mudanças e peculiaridades). O desenho foi com certeza o grande veículo de divulgação da linha de brinquedos (também lançada no Brasil pela Estrela). Ele durou quatro temporadas, e apesar do sucesso, não teve a série exibida integralmente pela rede Globo, que limou o episódio piloto em três partes e nem o final da terceira, em diante. quando Transformers parou de ser exibido anos mais tarde, sua mitologia permaneceu inédita no Brasil até a estréia da série em CGI "Beast Wars", pelo canal a cabo HBO, na segunda metade da década de 90.

Já os quadrinhos da Marvel eram um pouco mais complexos e, numa jogada inusitada, a editora colocou os personagens de Transformers integrados à cronologia de seu universo, com direito a encontros com Homem-Aranha e Nick Fury. Uma parte dessas histórias foi publicada no Brasil pela editora Rio Gráfica e posteriormente pela Editora Globo, mas muita coisa ficou de fora, incluindo um histórico encontro com os Joes. Eles só voltariam às bancas com uma nova série produzida pelo estúdio Dreamwave em 2001, publicada brevemente no Brasil pela Panini Comics.

Durante esse hiato, pelo menos no Brasil, os Transformers permaneceram ativos, ainda que com menor exposição. No início da década de 90 foi lançada uma nova coleção pela Hasbro (ainda com designs da Takara) acompanhada de novos quadrinhos, voltados principalmente para o mercado europeu, denominados Generation 2. Assim, tudo o que aconteceu antes durante a exibição da série original é chamada pelos fãs de Generation 1. Tudo isso, é claro, sem contar o Japão, que ganhou séries próprias e linhas exclusivas durante todo esse tempo.

DA TELINHA PARA A TELONA

Quem acredita que o novo filme da Dreamworks traz a primeira aparição dos robôs disfarçados nos cinemas certamente não se lembra de um longa-metragem produzido em 1986 e lançado entre a segunda e terceira temporadas do desenho original. Era uma idéia arriscada, assim como de um filme de G.I. Joe, pois os filmes de animação para o cinema estavam em baixa, incluindo os da Disney (ela só faria as pazes com o sucesso com A Pequena Sereia, em 1989).

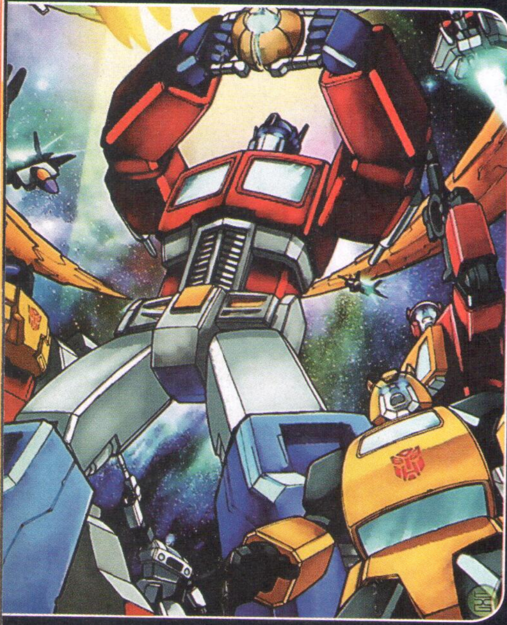

戦え！超ロボット生命体
トランスフォーマー

O grande sucesso do ano no gênero foi Fievel – Um Conto Americano, que arrecadou quase 50 milhões de dólares de bilheteria enquanto Transformers – O Filme não chegou aos 6 milhões. Com efeitos mais caprichados e vozes de atores famosos como Leonard Nimoy (o Sr. Spock, de Jornada nas Estrelas) e do lendário diretor Orson Welles, muitos fãs tentam justificar o fracasso. do filme por sua violência, afinal até mesmo o poderoso Optimus Prime é morto durante a história (e ressuscitado no final da série). Aliás, a bilheteria decepcionante jogou o longa dos Joes direto para vídeo no ano seguinte.

Mas, de uma maneira nem tão surpreendente já que estamos falando de Transformers, o filme ganhou status de cult movie e foi sucesso nas locadoras, inclusive no Brasil, lançado tanto nos cinemas quanto em VHS pela América Filmes, um antigo selo do grupo Paris.

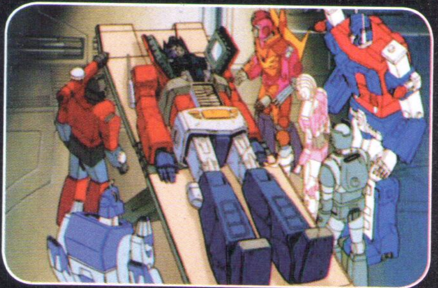
MADE IN JAPAN

Enquanto a Hasbro foi a responsável pela difusão de Transformers pelo mundo, a Takara controlava a série no Japão e foi muito além. A primeira diferença que notamos é na mudança de nomes: Optimus Prime foi chamado de Convoy e lidera o grupo de Cybertrons contra os Destrons de Megatron.



Outras foram surgindo aos poucos, com as muitas séries inéditas criadas para o mercado japonês, que obviamente abriam o espaço para lançamento de novos modelos de brinquedos e ocasionais séries de mangás.

As duas primeiras temporadas foram lançadas no Japão normalmente, mas entre a segunda e a terceira, onde se encaixaria o longa-metragem (que foi lançado só em 1989), foi criado um OVA chamado Scramble City, que misturava cenas de episódios anteriores e animação original japonesa para servir de ponte entre as temporadas e apresentar personagens que apareciam no longa, como se tivessem caído de pára-quedas no meio da história.



A terceira temporada foi chamada de Transformers 2010 e foi até seu fim, com a ressurreição de Optimus Prime. Já a curta quarta temporada, que levava os Transformers a um planeta alienígena e apresentava o conceito de Headmasters (em que os aliens se fundiam as cabeças dos robôs), foi desconsiderada pelos japoneses que, a partir daí, receberam várias séries exclusivas.

Os tais Headmasters e ainda vários outros conceitos como Powermasters, Pretenders e Micromasters foram apresentados nas séries e especiais em animê que seguiram, com Transformers 2011, Transformers Masterforce, Transformers Zone e Transformers Victory, essa última muito popular entre os fãs e muito disputada entre fansubbers.

RETORNO ANIMAL

A volta de Transformers para o mainstream, ao menos no Ocidente, ocorreu em 1996 quando a produtora canadense Mainframe, já famosa por Reboot, um desenho totalmente feito por computação gráfica, lançou Beast Wars: Transformers. Aparentemente, o novo desenho em CGI era completamente diferente das encarnações anteriores, com robôs se transformando em animais, onde um planeta parecido com a Terra era palco para o a luta entre os Maximals, liderados por Optimus Primal, e os Predacons, liderados por Megatron. A série, nas próximas temporadas, foi chamada de Beast Machines e se aproximou tanto da G1 da série de TV e dos quadrinhos, trazendo vários componentes cronológicos importantes. Durante a exibição dessas temporadas, os japoneses criaram derivados em animê, chamados Beast Wars Second e Beast Wars Neo, também de grande sucesso. Com a revitalização e a nova onda de nostalgia em torno dos anos 80 na virada do século, novos produtos com a marca voltaram às prateleiras. Nas HQs, primeiro pela editora Dreamwave entre 2002 e 2005 , que assumiu características tanto dos quadrinhos quanto dos desenhos. Ela inclusive produziu um novo crossover entre os robôs e os G.I. Joes, que tiveram um retorno bem mais morno. Quando a Dreamwave fechou as portas, a nova IDW assumiu em seguida, com uma continuidade inteiramente nova, mas ainda baseada nos antigos conceitos da G1.

Novos desenhos também foram produzidos para consumo mundial. Transformers: A Nova Geração foi produzido no Japão e adaptado pela Saban para o mercado ocidental, com uma cronologia alternativa. Foi seguido de Transformers Armada, uma colaboração entre Takara e Hasbro, com animação também japonesa. Ambos foram exibidos no Brasil, e alguns episódios de "Armada" foram lançados em DVD.

ENTREVISTA

GUILHERME BRIGGS

VOCÊ PODE ATÉ NÃO RECONHECER GUILHERME BRIGGS, MAS COM CERTEZA SUA VOZ JÁ FAZ PARTE DE SUA VIDA: ELE É O DONO DAS VOZES BRASILEIRAS DE DEZENAS DE PERSONAGENS FAMOSOS DA TV E DO CINEMA, COMO O FREAKAZOID, HAN SOLO E SUPERMAN. FÃ ASSUMIDO DE "TRANSFORMERS", BRIGGS DUBLOU OPTIMUS EM "BEAST MACHINES", "A NOVA GERAÇÃO" E "ARMADA" E FOI ESCOLHIDO PARA DIRIGIR A DUBLAGEM DO NOVO FILME PELA DREAMWORKS/PARAMOUNT. COMO ESTA MATÉRIA FOI FECHADA COM MUITA ANTECEDÊNCIA E MUITOS DETALHES SOBRE O FILME AINDA PERMANECIAM EM SEGREDO, ELE AJUDOU A QUEBRAR O SILÊNCIO COM SUAS EXPECTATIVAS EM RELAÇÃO AO FILME E AO TRABALHO DE DUBLAGEM.

Neo Tokyo: Você já dublou o Líder Optimus Prime em algumas séries animadas de Transformers. Outros dubladores dos Autobots ou Decepticons também participaram dos testes?

Guilherme Briggs: Dublei o Líder Optimus em três séries animadas de Transformers: Beast Machines (que era o Optimus Primal), Robots in Disguise (A Nova Geração) e Armada. A G1 (série clássica) foi dublada por Celso Vasconcelos e, posteriormente, pelo Darcy Pedrosa (que também dublou o Líder no longa animado Transformers: O Filme). Sobre os testes de voz, acabei de receber os resultados da DreamWorks. Para a alegria dos fãs, José Santacruz (Megatron) e José Santana (Starscream) foram aprovados pelo próprio diretor Michael Bay em seus respectivos personagens clássicos da série G1, o que será muito emocionante para os fãs.

Passei no teste de voz para o Optimus Prime, o que me deixou muito feliz e emocionado, pois sou fã e tenho muito carinho pelo personagem, já é um velho conhecido meu. Gostaria de dizer aos fãs da série clássica que foi considerada também a possibilidade de Celso Vasconcelos, a primeira voz do Optimus na série animada, voltar a dublar o personagem no filme. Mas, por causa da burocracia que nós dubladores temos com os contratos dos estúdios e pela necessidade de estarmos sempre disponíveis para gravações, consertos e regravações de última hora, foi decidido realmente não chamá-lo, já que o Celso atualmente mora em uma cidade no interior do estado do Rio de Janeiro a mais de cem quilômetros da capital e não dubla há alguns anos.

NT: O diretor Michael Bay comentou em várias entrevistas que o filme é uma ficção-científica com robôs, com uma abordagem mais "ficção científica" do que nos desenhos. O que acha da mudança de tom para algo mais realista? Como isso irá interferir no seu processo de dublagem?

GB: Olha, o filme tem um tom sombrio, mais intenso, mas ele é contrabalanceado com um excelente senso de humor por parte dos personagens; isso eu achei muito bem explorado. Trabalharam o humor dos personagens humanos, há muitas situações bem divertidas envolvendo vários deles.

O humor está presente nos Autobots também, não podia deixar de ser, remetendo muitas vezes à série clássica G1. Não são completamente sérios, pois a Internet e a televisão foram o

principal meio dos Autobots conhecerem nossa cultura e nossa linguagem. A desculpa de personagens alienígenas aprenderem sobre nós com nossa mídia é sempre muito cômica, pois possibilita que alguns robôs tentem falar como a gente mesmo, usando jargões, gírias e maneirismos, para poderem interagir com mais fluidez com os terráqueos. Diversão garantida.

NT: Os robôs do desenho não têm muitas expressões faciais e isso parece ter sido outra preocupação da equipe de Bay, que colocou uma série de articulações nos rostos dos personagens para torná-los mais humanos. Para o dublador, é mais difícil não ter essas referências visuais na hora de dublar? As modificações vieram para ajudar?

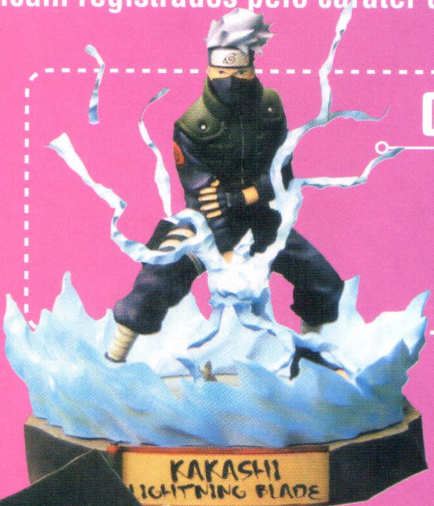
GB: Se o diretor de dublagem faz seu trabalho com cuidado e muita pesquisa, compreende bem o personagem que está sendo gravado e explica para o dublador o que se passa, a história, a situação, a motivação e o dublador, por sua vez, faz uso de toda a sua sensibilidade e ainda é criativo... Pronto, temos uma dublagem bem feita, com qualidade, que vai agradar a todos. Não são necessárias expressões faciais nos robôs para dublarmos melhor, pois seguimos o espírito deles, sua personalidade antes. Complica somente quando uma expressão de rosto é vazia demais para a emoção que se pretende passar. Aí parece que todas as falas do personagem em questão ficam exageradas quando dublamos, o que é bem incômodo. Isso acontece muito com atores que são muito deficientes no original e a gente não pode ir muito além da expressão linear deles.

Acho que as expressões dos Autobots e Decepticons estão legais, não limitam nossa interpretação. Uma das maiores reclamações dos fãs que eu li em fóruns internacionais foi a boca do Líder Optimus Prime, que parecia um biquinho. Bom, sobre isso, eu já pude ver com mais calma o filme e garanto que o detalhe da boca acabou humanizando o nosso carismático Líder de uma forma única. Ele usa o mouthplate (como se diz no original) para proteção, em modo-batalha, normalmente está sem.

TRANSFORMERS
OFFICIAL MOVIE ADAPTATION ISSUE #1

As melhores dicas para
você "viajar" nas suas
músicas favoritas!
3NX
A primeira revista brasileira de música e entretenimento digital
MP3
magazine
WEB TV
Assista a mais de 800 canais do mundo inteiro sem pagar nem um centavo
Filmes - Videoclipes - Documentários - Esportes - Eróticos
PROGRAMA NO CD
POR QUE NÃO CRIAR RINGTONES?
É fácil e a gente explica tudo em detalhes para você fazer sozinho!
OUÇA ALGO DIFERENTE
Esqueça as rádios tradicionais e mergulhe no mundo do Broadcast
SOM NA CAIXA
+ de 40 novas músicas de bandas que estão chegando ao mercado
INÉDITO
Curso Básico GUITARRA
e ainda:
VIOLÃO
COMPLETOS & EXCLUSIVOS
OS SEMINOVOS
Conheça o trabalho da banda mais irreverente do planeta em entrevista exclusiva e sem censura
Nas bancas,
www.escala.com.br
ou (11) 3855-1000
EDITORA
escala

Nesta seção traremos todo mês alguns produtos bacanas ligados ao universo do animê e mangá. Infelizmente, nem todos serão facilmente encontrados no Brasil, mesmo através de importadores, mas ficam registrados pelo caráter de curiosidade do que anda saindo lá fora...



CHOQUE TOTAL!

Para alguns ele é totalmente inexpressivo, para outros, ele é o personagem mais estiloso da série. Esse é Kakashi, o líder do Time 7. Dando um de seus principais e mais poderosos golpes, essa estatueta do Kakashi foi lançada pela Toynami nos Estados Unidos, numa edição superlimitada. São apenas 2 mil peças. Vamos torcer para que algum fã que faz peças de garage kit no Brasil tente reproduzir algo semelhante. Nos EUA, cada estatueta sai por 125 dólares, cerca de R$ 250,00.

DURMA PROTEGIDO

Os fã de Naruto não irão querer ficar sem essa. E o melhor é que em eventos de animês e mangás pelo país é possível encontrar essa toca de dormir usada pelo bagunceiro Naruto Uzumaki. Segundo informações na embalagem da toca, quem dorme com ela sonha com macarrão instantâneo. Cada uma custa cerca de 20 dólares (aqui no Brasil tá mais barato – que milagre!).

NÃO PERCA SUAS CHAVES

Também facilmente encontrados em eventos pelo país, esses chaveiros podem ser usados como chaveiros de verdade. As versões que vemos aqui trazem estampas baseadas nas séries Naruto e FullMetal Alchemist. Cada chaveiro custa 5 dólares (R$ 10,00). Aliás, saia carimbando as testas dos amigos!!!!

CAIXINHA DE SURPRESA

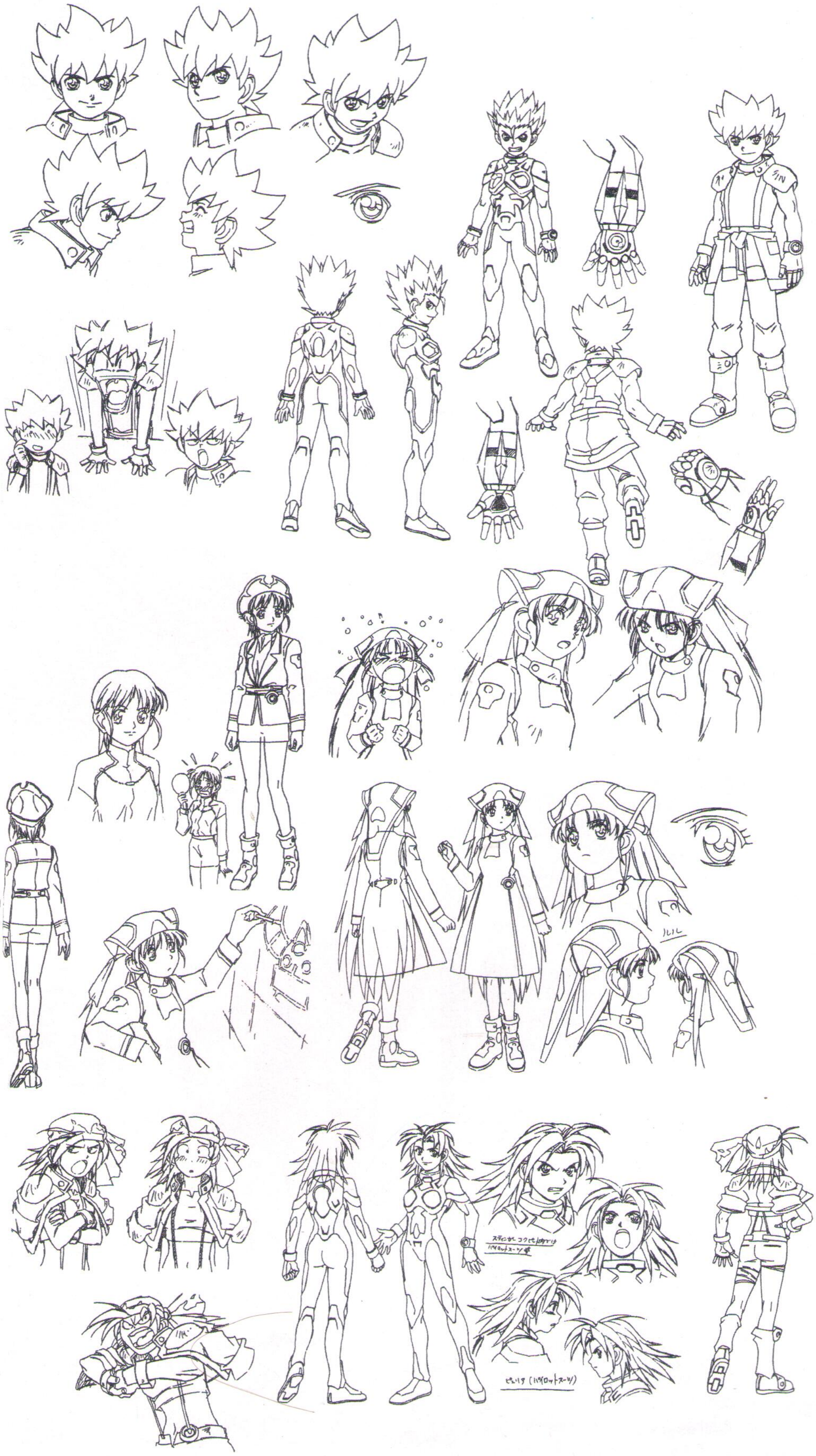
Bleach, ao lado de Naruto, é uma das séries mais populares nos EUA e por isso a variedade de produtos é enorme. Baseado no animê, essa linha de bonecos colecionáveis são lançadas de forma aleatória, ou seja, você compra sem saber qual boneco está levando. São cinco versões (Ichigo, Rukia, Renji, Uryuu, ou Orihime). Cada um custa cerca de 4 dólares, ou R$ 8,00. Quem lança é a poderosa Bandai.

ONDE ENCONTRAR...

Alguns desses produtos podem ser adquiridos via lojas que atendam ao catálogo da distribuidora Diamond e pelos sites: www.animenation.com e www.yesanime.com.

Legend of Daiku-Maryu

Diretor de Arte: Mitsuki Nakamura / Mechanical Design: Ken Ootsuka


ルル
スティンガー コクピ内では
パイロットスーツ姿
ピュリア（パイロットスーツ）

Este espaço é seu! Aqui, vamos divulgar os fãs que querem entrar em contato com outras pessoas, clubes, sites e muito mais. Críticas, elogios e sugestões também têm seu espaço garantido.

BLEACH E NEGIMA

Olá, pessoal da NT! Estou aqui para dá os parabéns, queria pedir para vocês fazer um a matéria do Bleach e Negima e também da banda FLOW! Que está fazendo sucesso com as aberturas do Naruto. E também queria saber ser vai vim o mangá do Bleach para o Brasil.

Rogério Leite Moresco

Olá Rogério, tudo certinho? Bleach já ganhou um belo espaço em edições anteriores da NT, você está curtindo? Pode ficar tranqüilo que haverá muito mais, já que tanto a série de TV como o mangá já estão no Brasil. Seus outros pedidos estão anotados, OK? E aguarde o lançamento de Bleach nas bancas, quem sabe quando você estiver lendo essa resposta, já esteja com seu primeiro volume do mangá nas mãos, também.

POR ONDE ANDA?

Olá, galera. Gostaria de fazer uma sugestão sobre uma nova seção para a NT, que poderia chamar "Por Onde Anda?". Imagino que muito outros fãs também gostariam de saber por onde anda, por exemplo, os atores que fizeram Changeman! O que eles estão fazendo no momento e quais outros trabalhos fizeram ao longo dos últimos anos. Seria bem legal! E vocês poderiam fazer várias matérias com outros atores também! Ah, ainda estou esperando a matéria sobre Ayashi no Ceres que vocês prometeram! Beijos

Fernanda de Alencar Arce - Campo Grande (MS)

Oi Fer, tudo bem? Sua sugestão é muito legal, vamos pensar nisso com carinho pois incluir uma seção fixa nova na revista exige não apenas boa vontade, mas um material de apoio suficiente para garantir sua continuidade. A respeito da matéria do Ayachi no Ceres, calma que vai valer a pena, não esquecemos não, viu, até porque vocês não deixariam a gente esquecer (risos).

ASSINATURA

Olá, meu nome é Paula, estou escrevendo para parabenizá-los pela revista que é d+. E pedir que, por favor, publiquem uma matéria do animê Full Moon Wo Sagashite, Gundam Wing e de Weiss Kreuz. Já estava me esquecendo, vocês trabalham com assinatura da revista?

Paula Teixeira

Oi, Paula, muito obrigado pela força. Muita gente gostou de nossa resenha sobre Full Moon e estão pedindo uma matéria mais completa sobre a série, já estamos pensando nisso com carinho viu? Sobre Gundam Wing e WeiB Krauz, pedidos anotados e acho que a matéria de WeiB, chega antes. Sobre assinaturas, infelizmente ainda não fazemos, mas se vocês estão interessados, por favor, entrem em contato direto com a editora pelo site www.escala.com.br ou por telefone.

YURI E SHOUJO MANGÁ!

Olá, tudo OK? Essa é a primeira vez que escrevo para vocês e a revista está excelente. Gostaria de pedir uma matéria especial sobre o gênero Yuri, e também sobre shoujos em geral.

Thulio Ramon G. de Almeida

Olá, Thulio, ficamos felizes em sermos os primeiros a receber uma carta sua. Sobre o Yuri, este gênero já foi tema de uma matéria muito bacana na edição 14 da NT. Falando em shoujos, todas as edições trazem matérias sobre séries relacionadas a este maravilhoso estilo.

PARABÉNS E SUGESTÕES

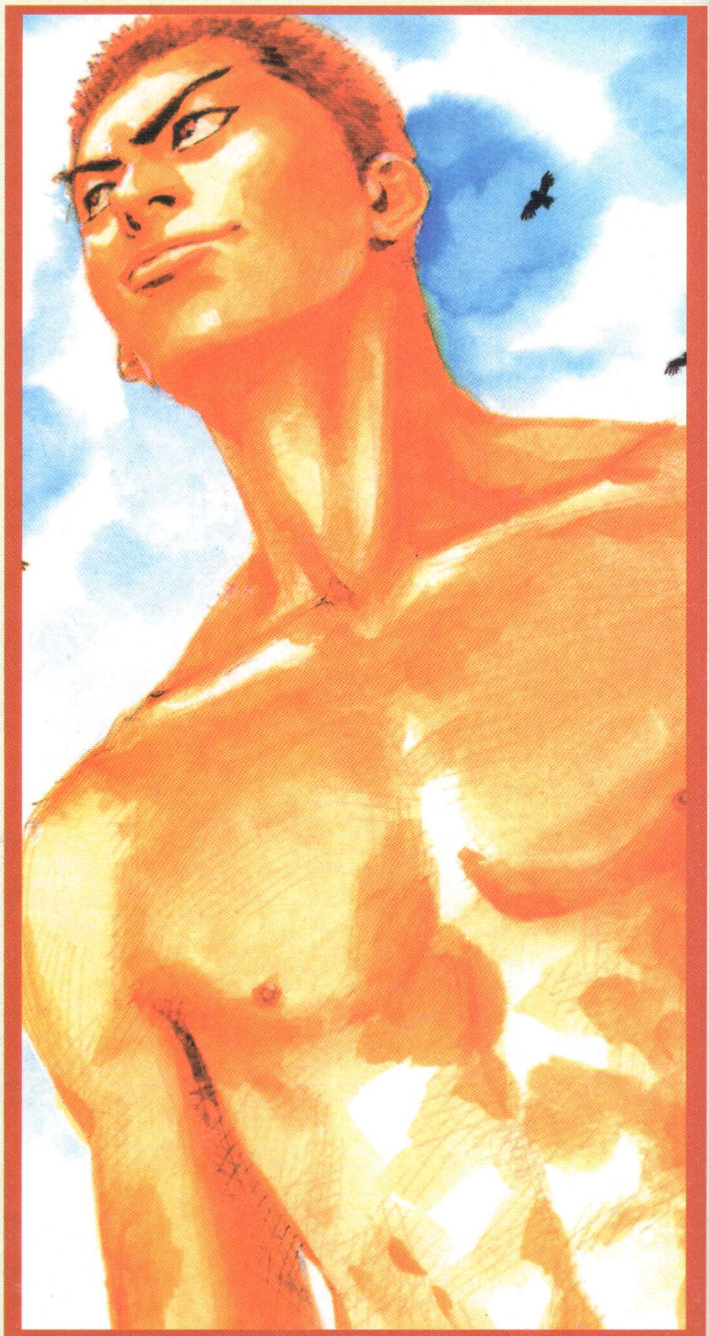
Quero parabenizá-los por fazer uma revista digna (que evoluiu sempre) sobre cultura japonesa, animê e mangá. Minha sugestão é que vocês dêem mais espaço à J-Music, explorando mais sobre o assunto em cada edição. Também queria matérias sobre Blame, Groove Adventure Rave, e Sorcerous Stabber Orphen, mangás simplesmente excepcionais.

Álisson (Alexei) – Salvador (BA)

Atenção: a redação da revista tem total liberdade para editar o conteúdo de cartas e e-mails por motivo de espaço. Outro aviso importante é que, caso não queira seus dados divulgados, avise-nos na própria mensagem.

Nossos endereços!

NEO TOKYO
Caixa Postal 16.381
CEP: 02599-970 – São Paulo (SP)
Ou mande um e-mail para nosso endereço eletrônico:
neo@animepro.com.br

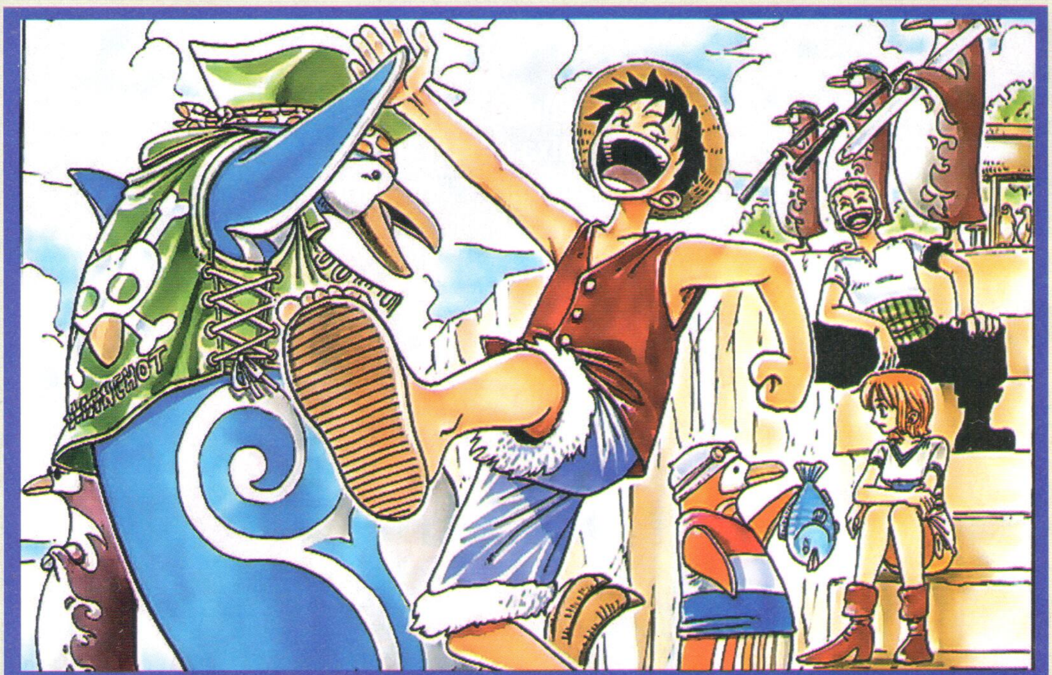


SLAM DUNK

Olá, pessoal da NT! Tudo bem com vocês?! Estou aqui para pedir uma matéria do melhor animê/mangá de todos os tempos: Slam Dunk. Uma matéria que fale tudo: personagens, história... tenho certeza que os outros leitores vão gostar...

Julia Yoko Teruya

Fala Julia, tudo certinho? Já temos uma matéria bem encaminhada sobre a série Slum Dunk. Aguarde só mais um pouco, pois a espera valerá a pena, OK? Você pode ler um pouco mais sobre esportes e mangás na edição de número 6 da NT.



ONE PIECE

Olá, meu nome é Wellington "Macgaren" e apesar de colecionar a NT desde o primeiro número, quero dizer que estou decepcionado. Afinal, o que vocês têm contra One Piece? Animês bem inferiores ou desconhecidos já tiveram matérias na revista, enquanto que essa ótima série, que deixa qualquer uma das queridinhas dos editores (Naruto e Bleach) no chinelo, continua relegada a poucas linhas. Acho que já está na hora de uma matéria completa..
Wellington "Goku Urameshi"

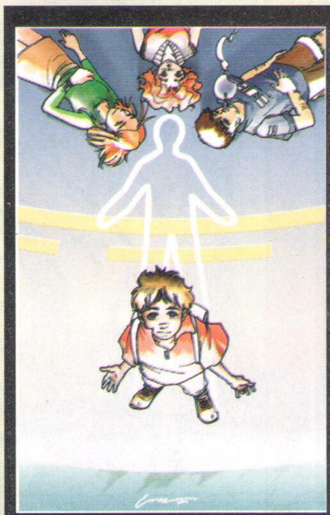
Fala, amigo Goku, tudo certinho? Entendo bem seu ponto de vista, mas permita-me discordar dele, OK? One Piece é uma das séries favoritas de alguns aqui da redação e uma matéria especial já está sendo executada faz um bom tempo. Naruto e Bleach são séries à parte, já que são a grande onda e assim como Cavaleiros, funcionam como um grande chamativo nas bancas. Não temos nada contra Ruffy e seus amigos piratas, OK? E respeitamos os gostos de todos, assim como você acha One Piece melhor que essas séries, outros irão discordar de você! Grande abraço!

Grande Álisson, obrigado pelo apoio. Todas suas sugestões foram anotadas. Sobre aumentar a seção Play, já estamos aos poucos incluindo matérias maiores sobre o tema, como você deve ter observado no especial sobre J-Rock. Aos poucos, vamos sempre tentando implementar a edição sobre os mais variados temas, sem ficar preso a determinado numero de páginas.

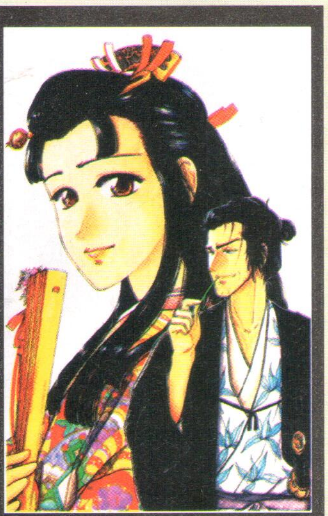
EU QUERO FUSHIGI YUGI

Oi, pessoal. Compro a NT desde o primeiro numero e nunca perdi uma edição. Gostaria que vocês fizessem uma matéria sobre Fushigi Yugi, porque desde que li um pouquinho da história me apaixonei pela obra.
Maria Francineide Moras de Souza

Oi Maria, tudo bem? Espero que você continue nos acompanhando mensalmente, e que, melhor ainda, faça bastante publicidade junto aos seus amigos para que atraia novos leitores para nós. Sobre seu pedido, não tenho muito o que falar, mas garanto que temos uma quase pronta.



"Horizonte", de autoria de Enoc Jr.



"Oiran", produzida pelo Studio Seasons.

ERRATA:

Na matéria "Mangás Nacionais - A força dos artistas brasileiros", publicada na edição 15 da Neo Tokyo publicamos duas ilustrações nacionais, mas cometemos a gafe de não informar os responsáveis pelos respectivos trabalhos. A primeira é uma ilustração da história em quadrinhos "Horizonte", de autoria de Enoc Jr. Já a segunda, trata-se da série "Oiran", publicada pela editora Hant e produzida pelo Studio Seasons.

EVENTOS

Atenção: para divulgar seu evento nas páginas da NT, é necessário o envio de todas as informações com pelo menos dois meses de antecedência. E fiquem sempre ligados aos sites dos respectivos eventos. Não nos responsabilizamos por alterações por parte da organização dos eventos divulgados.

Anime & Ação Especial
Grajaú - RJ
29 e 30 de Setembro de 2007
www.animeeacao.com

Anime Family 2007
Rio de Janeiro - RJ
07 e 08 de Julho de 2007
www.animefamily.com.br

Sci-Fi Friends 2007
São Paulo - SP
14 e 15 de Julho de 2007
www.animefriends.com.br

Anime Friends 2007
São Paulo - SP
19 a 22 de Julho de 2007
www.animefriends.com.br

SANA 7
Fortaleza - CE
20 a 22 de Julho de 2007
www.portalsana.com.br/sana7

No Orkut!

Acesse a comunidade da Neo Tokyo no Orkut, criada por nossos queridos leitores: www.orkut.com/Community.aspx?cmm=8129942

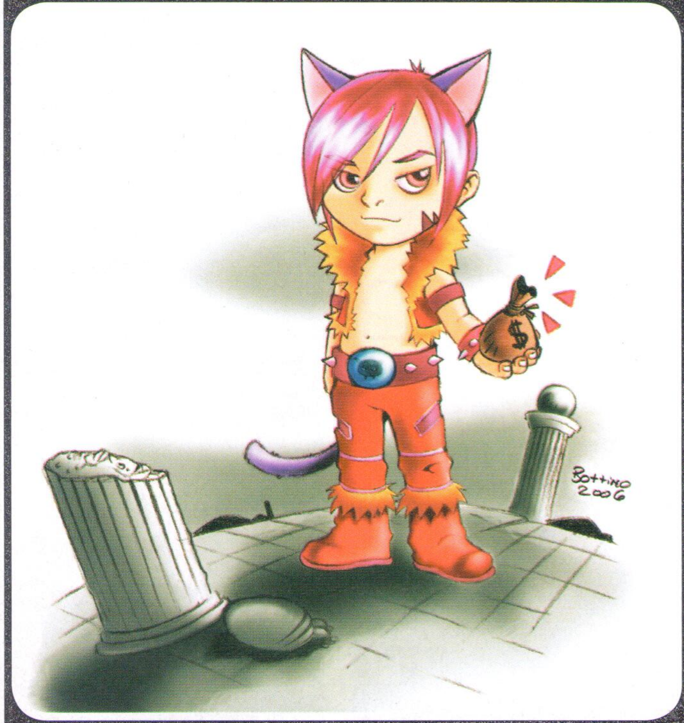
QUEREM SE CORRESPONDER

A **Julia Yoko** que trocar papo com fãs de Slam Dunk pelo e-mail julia_teruya@yahoo.com.br

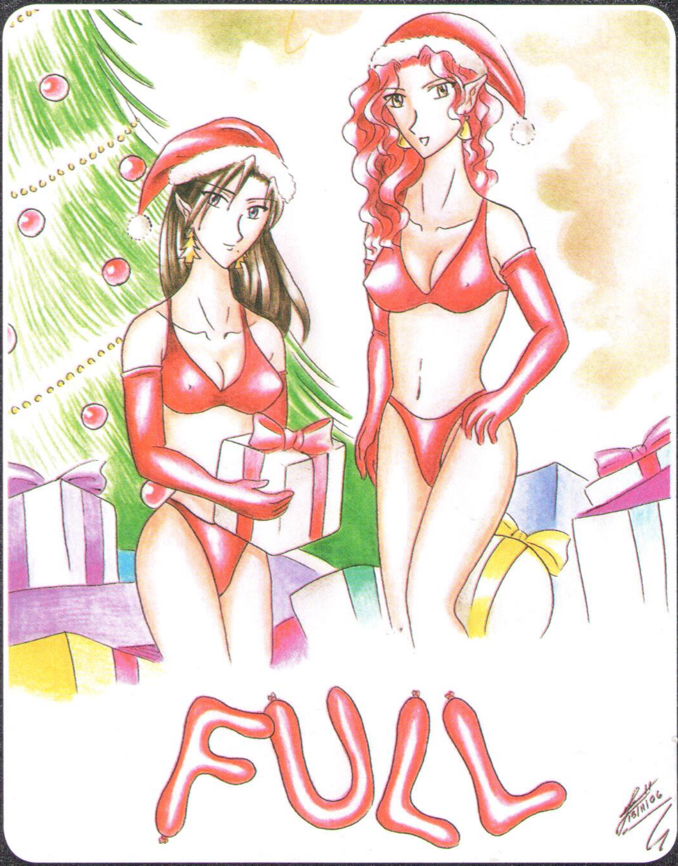
A **Paula** quer conversar com outros leitores da NT. O e-mail dela é agomekitty@yahoo.com.br

A **Maria Francineide** seyakum@hotmail.com quer se corresponder com fãs de Fushigi Yugi.

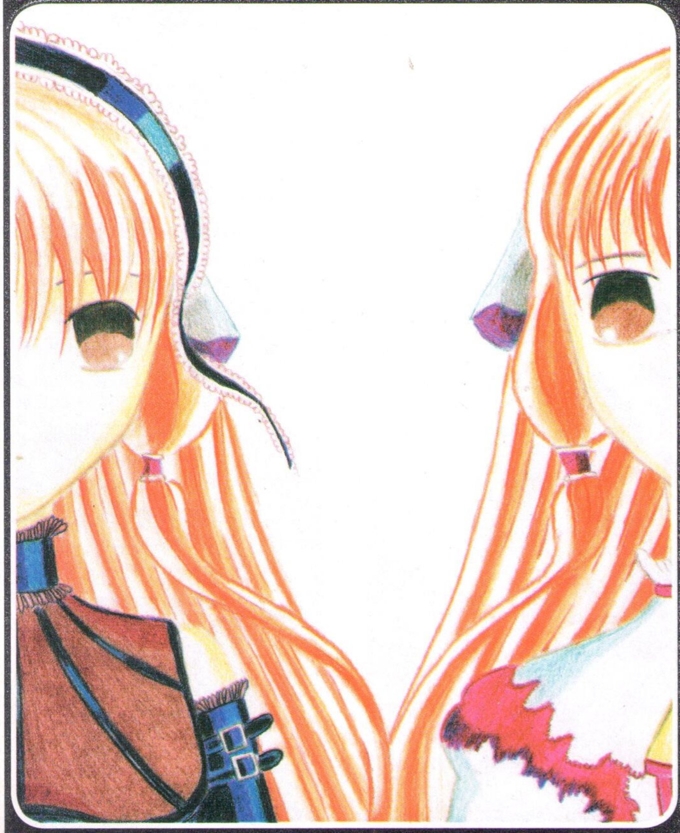
Ilustre nossas páginas com seus desenhos e faça parte da galeria enviando suas artes com no mínimo 15 cm de altura e 300 dpi para: NEO TOKYO – FAN GALLERY Caixa Postal 16.381 CEP: 025999-970 – São Paulo (SP) ou envie um e-mail ao nosso endereço eletrônico: gallery@animepro.com.br .



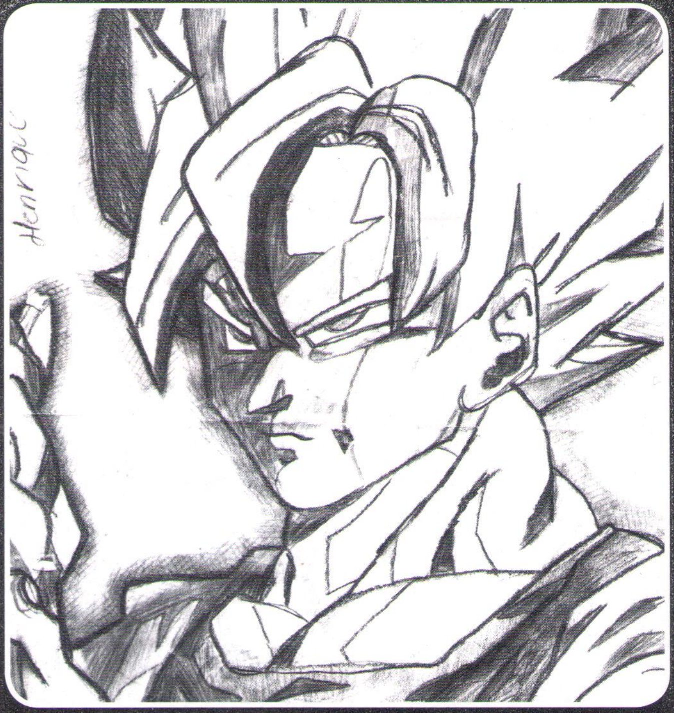
Bruno Bottino



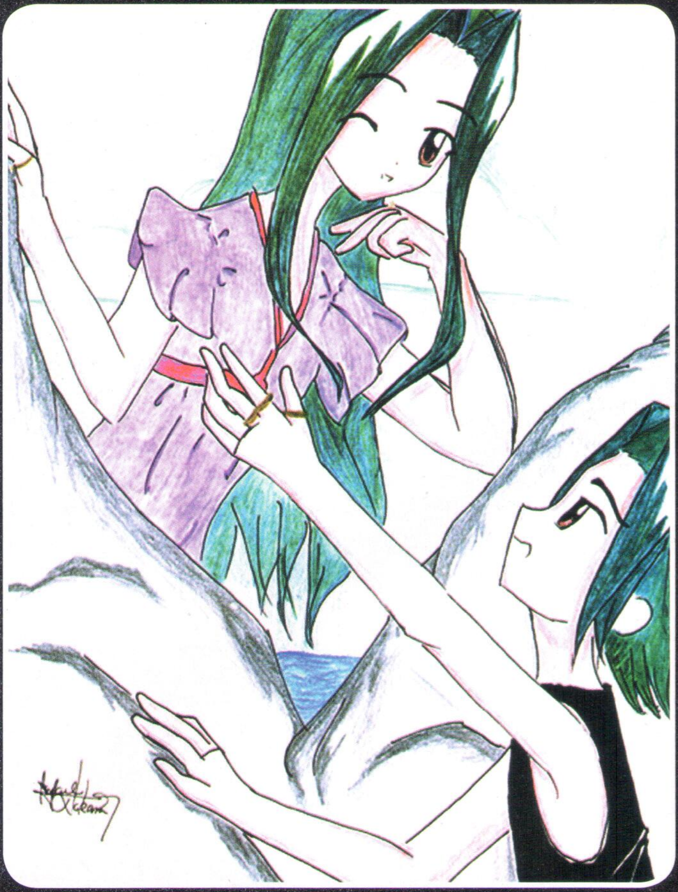
Fabrício Nunes



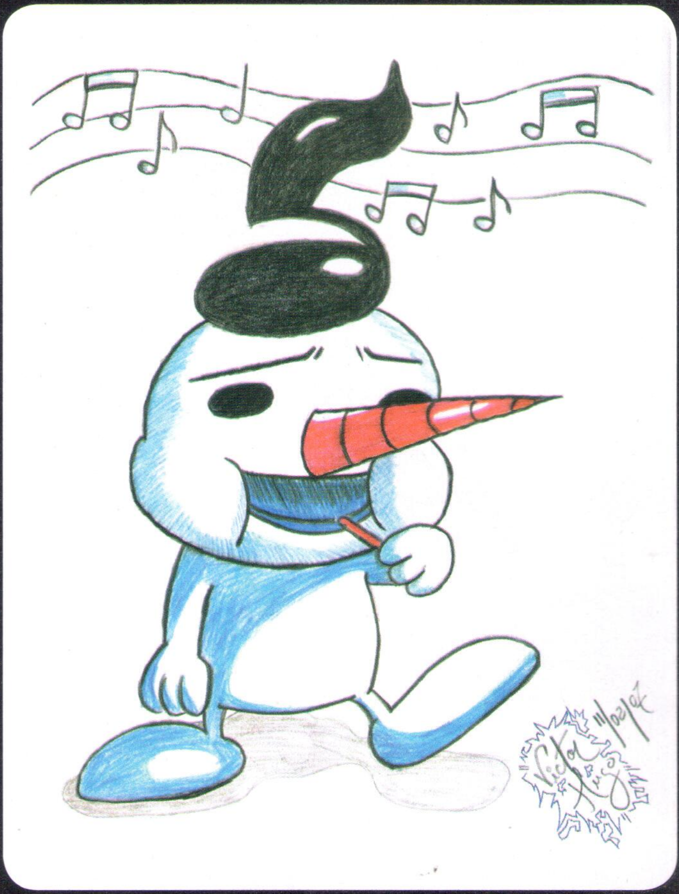
Isadora Gouvea de Sousa



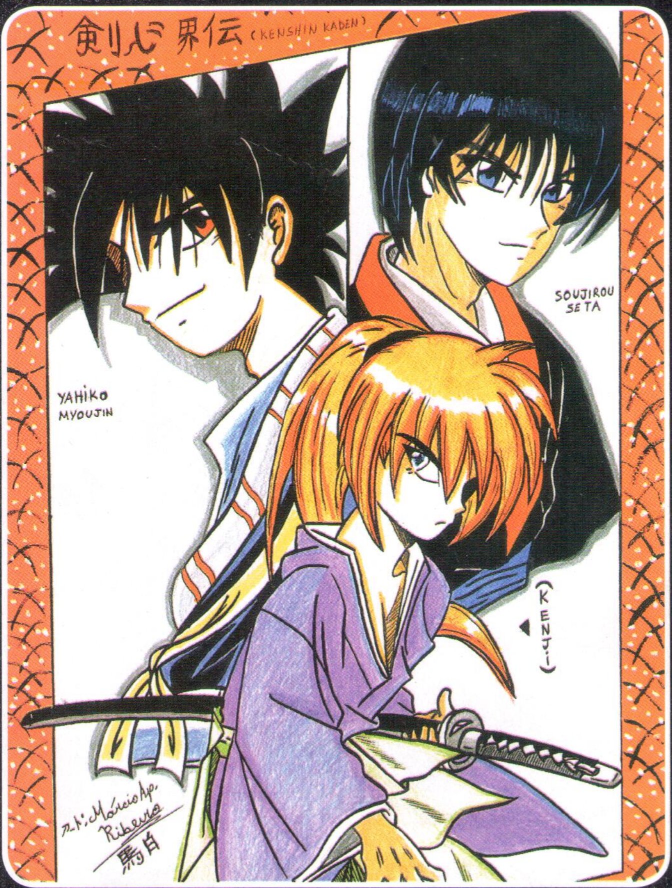
Henrique Carvalho Paschoalotto



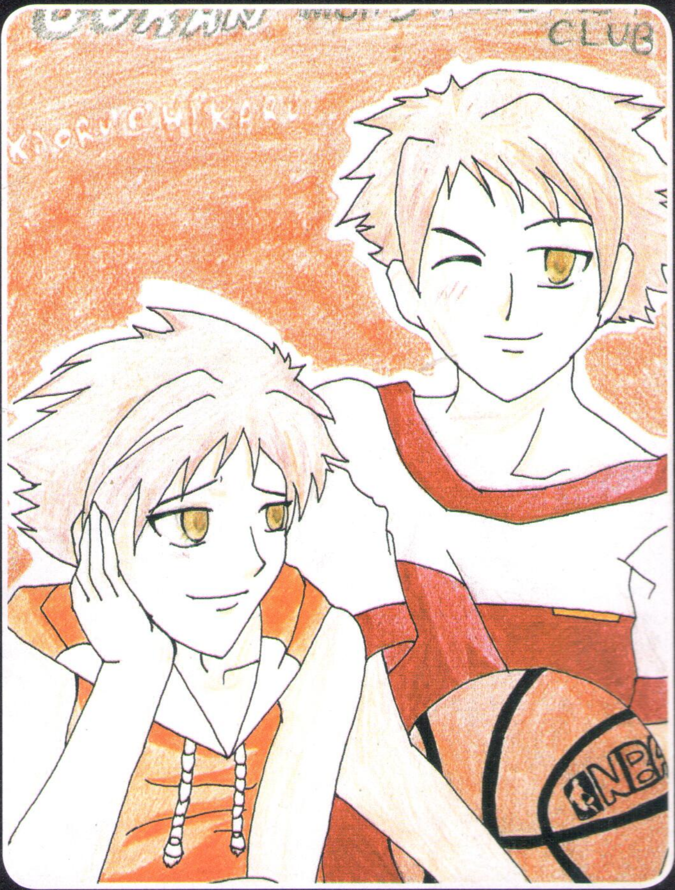
Rafael Nakanishi



Victor Hugo


剣心界伝 (KENSHIN KADEN)
SOUJIROU SETA
YAHIKO MYOUJIN
(KENJI)
Márcio Ap. Ribeiro

Marcio Aparecido Ribeiro


CLUB
KAORU & HIKARU
NBA

Gislaine Farias de Jesus

Checklist de Julho

Por Otávio Moulin

Os 5 Implacáveis

(Five Tough Guys ou Kung-Fu Hellcats, Hong Kong, 1974) Direção de Pao Hsueh Li. Com Chen Kuan Tai, Ku Feng. 81 mins. China Vídeo. [Locação]

Clássico da Shaw Bros. em que um time de cinco mercenários casca-grossa liderados por Chen Kuan Tai (pense no Charles Bronson em versão kung-fu) têm que proteger uma caravana para impedir um golpe de estado. Grande aventura de kung-fu, com visuais estilizados e seqüências de luta requintadas, que ainda mantém o frescor.

Sapatos Vermelhos

(The Red Shoes, Coréia do Sul, 2005) Direção de Kim Yong-gyun. Com Kim Hye-su, Park Yeon-ah. 105 mins. Europa Filmes. [Locação]

Depois que telefones, livros, bonecos, espelhos e até goteiras foram ponto de partida para filmes de terror orientais, um par de sapatilhas amaldiçoadas é o pivô de um mistério envolvendo aqueles que os calçam (e sim, alguns perdem seus pés) e vão atrapalhar a vida de uma mãe solteira (sempre elas) e sua filhinha. Bem produzido e conduzido, essa nova variação do conto de Hans Christian Andersen é acima da média.

Felizes Juntos

(Happy Together, Hong Kong, 1997) Direção de Wong Kar Wai. Com Tony Leung, Leslie Cheung. 97 mins. Lume. [Venda Direta]

Outro filme de Wong Kar Wai que chega em DVD pela primeira vez. É um filme estranho, sobre um romance entre dois chineses gays na Argentina, com poucos diálogos e onde quase nada acontece, que cresce apenas por conta dos visuais interessantes criados pelo diretor e pelo famoso diretor de fotografia Christopher Doyle.

O Pacto

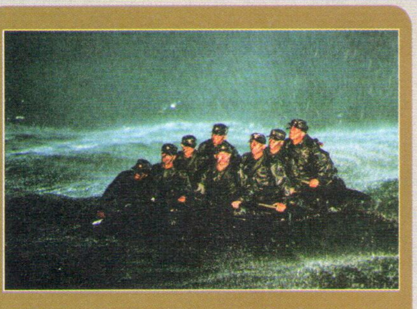
(Suicide Circle ou Suicide Club, Japão, 2002) Direção de Sion Sono. Com Ryo Ishibashi, Masatoshi Nagase. 99 mins. Europa Filmes. [Locação]

Exibido em algumas mostras como "Clube do Suicídio", o filme fez muito sucesso entre usuários de P2P e chega aqui atrasado, quando o interesse em torno dele já esfriou. Assim, é possível ver com mais clareza que, apesar da premissa interessante (um detetive investiga o suicídio sangrento de estudantes que se jogaram na linha do metrô) o filme cai bastante em sua metade, quando o diretor começa a revelar seu jogo, em uma crítica a cultura de ídolos e o comportamento dos jovens em relação à mídia, algo extremamente poderoso em especial no Japão. Mas vale como curiosidade e tem seus fãs.

Jackie Chan Meus Truques

(Jackie Chan: My Stunts, Hong Kong, 1999) Direção de Bey Logan e Jackie Chan. Com Jackie Chan, Ken Lo. 94 mins. Continental. [Venda Direta]

Documentário voltado especialmente para os fãs de Jackie Chan, que faz um apanhado de suas cenas mais ousadas durante o auge de sua carreira em Hong Kong, com cenas de bastidores e depoimentos de colegas e dublês, e como funciona a associação de dublês que fundou e que leva seu nome.



684 – Unidade de Combate

(Silmido, Coréia do Sul, 2003) Direção de Kang Wu-seok. Com Ahn Seong-gi, Sol Kyung-gu. 136 mins. Europa Filmes. [Venda Direta]

Ainda que arraste um pouco no melodrama, 684 é um poderoso filme sul-coreano sobre uma unidade especial criada no final da década de 60 para cruzar a fronteira com a Coréia do Norte e assassinar seu presidente. Baseado em fatos reais, o filme narra o treinamento brutal dos soldados e sua crescente frustração e paranóia, ao esperarem por uma ordem que nunca chegou a se concretizar e criou um conflito armado no país.

Contato Fatal

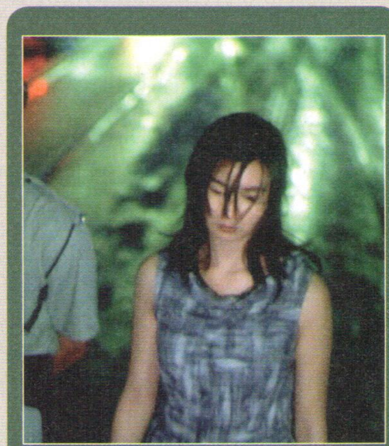
(Fatal Contact ou Underground Fist, Hong Kong, 2006) Direção de Dennis Law. Com Jacky Wu, Andy On. 106 mins. Casablanca. [Locação]

Depois de sua impressionante aparição como o assassino profissional braço direito de Sammo Hung em "Comando Final", Jacky Wu Jing ganhou uma chance de brilhar sozinho nesse filme genérico, que lembra aqueles filmes de artes marciais B da década de 90, girando em torno de torneios clandestinos de pancadaria. Claro que Wu Jing salva o projeto com sua presença marcante em cenas de luta divertidas e bem coreografadas.

Omen – Premonição Fatal

(Omen, Tailândia, 2004) Direção de Thamaluck Kamutmanote. Com Kawee Tanajarak, Apichet Kittikornjaroen. 83 mins. China Vídeo. [Locação]

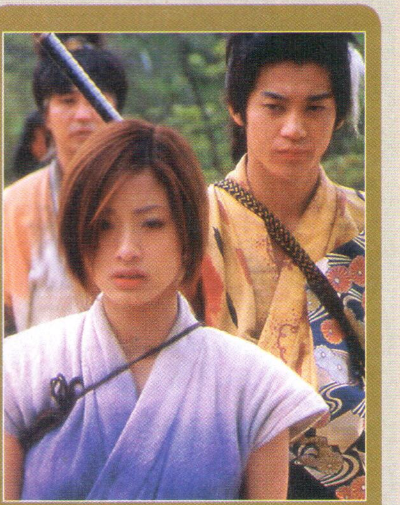
Fita de terror tailandesa estrelada pelo B2K, famosa boyband local, sobre um grupo de amigos que descobre que um deles irá morrer em breve, de maneira trágica, ao se encontrarem com pessoas estranhas, com ares sobrenaturais. Não chega a ser ruim mas não traz nada de novo, seguindo a cartilha dos filmes de terror orientais do momento.



Dias Selvagens

(Days of Being Wild, Hong Kong, 1991) Direção de Wong Kar Wai. Com Leslie Cheung, Maggie Cheung, Andy Lau. 95 mins. Imagem Filmes. [Locação]

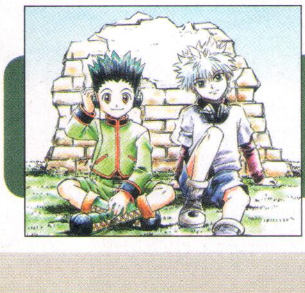
Jovem criado por uma cafetina numa Hong Kong do meio do século passado, vive uma atribulada fase junto a amigos e suas amantes e parte em busca de sua mãe biológica nas Filipinas, sem saber se poderá encarar a verdade. Trabalho do início de carreira do celebrado diretor Wong Kar Wai, mas com sua personalidade bem definida, em um "drama pop" que se mantém forte e fresco até hoje.



Azumi 2

(Azumi 2: Death of Love, Japão, 2005) Direção de Shusuke Kaneko. Com Aya Ueto, Yuma Ishigaki. 112 mins. Europa Filmes [Venda Direta]

Continuação inferior que parte de onde o original parou, com a assassina ninja Azumi e seu parceiro sobrevivente ainda na missão de matar os lordes remanescentes, na esperança de acabar com os conflitos internos no país. Sai da cadeira de direção Ryuhei Kitamura e com ele se vai seu estilo frenético para o mais tradicional de Shu Kaneko (de "Death Note"), perdendo boa parte de seu impacto.



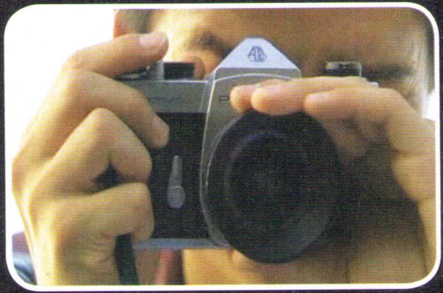
Supercampeões e Hunter x Hunter: volumes 7, 8 e 9 chegam às lojas, juntamente as versões para venda dos filmes "Um longo caminho", "DOA: Vivo ou Morto" e "Assassino em Silêncio", já comentados em edições anteriores. O filme para locação "Sonhos com Xangai" não pôde ser avaliado até o fechamento da edição.

> > > >

SEKAI NO CHUUSHIN DE, AI WO SAKEBU

Por: Giuliano Peccilli

Sabe aqueles livros que você ouve dizer que são bons e de repente, de ouvido em ouvido, vira um best seller? Sekai no Chuushin de, Ai wo Sakebu, também apelidado de Sekachu, teve uma história assim. Tendo um nome em português para lá de brega "Chorando por amor, no centro do mundo", tem todos os elementos de se tornar um clássico, sendo um dos doramas mais tristes da atualidade.



Tudo começou com a atriz e cantora Kou Shibasaki, bastante popular no mercado japonês, a atriz leu o livro e comentou na sua coluna na revista Da Vinci. Ao escrever de como o livro a comoveu em 2002, o livro caiu no gosto do público, vendendo em dois anos, aproximadamente, 1 milhão e 700 mil cópias. Em 2004, a obra ganhou um filme e pouco tempo depois, um mangá, que também foi outro sucesso, vendendo um milhão de exemplares, enquanto o livro naquele ano chegou aos incríveis 3 milhões de cópias vendidas, tornando-se o livro mais lido do Japão deste então. Para quem não se lembrou do nome Kou Shibasaki, ela atua em Battle Royale, e também participou tanto do filme num papel bastante importante, como cantando o encerramento do Sekai no Chuushin de Ai wo Sakebu, quando este virou dorama.

>O que tem de especial "Sekai no Chuushin de, Ai wo Sakebu"?

É uma história triste, que até aqueles que dizem que não gostam vão chorar, serão os primeiros com lágrimas nos olhos. Sekachuu estreou como dorama em agosto de 2004, sendo encerrado com 11 episódios e um especial em 19 de setembro.

O principal diferencial desse dorama é justamente a gente saber o final desde o começo. Desde o primeiro minuto, o personagem Matsumoto Sakurato chora pela morte de sua amada há 17 anos atrás e vamos entendendo numa mistura de flash backs e o mundo atual, como Matsumoto se apaixonou por ela, como a perdeu e qual o motivo não esquecê-la. Logicamente, a primeira pergunta que vem a nossa mente é "Por que ele não a esqueceu, depois de tanto tempo?".

>A história

Sakurato Matsumoto é um médico em Tóquio, que está atualmente com seus 34 anos. Ele vive um drama constante em seu coração, sobre a perda da sua adorável Aki Hirose, no colegial, nos longínquos anos 80. Ele nunca se separou dela, carregando um frasco com as cinzas dela, em seu bolso, sempre pensando no dia em que ele se despediria dela.

Por motivos de saúde, Sakurato se afastou no seu serviço, voltando a sua cidade natal, para se despedir de sua amada. Enquanto isso, não entendendo o porquê desse seu sumiço inesperado, Aki Kobayashi e seu filho de 6 anos, o Kazuki, vão atrás de Sakurato, para ajudar o grande amigo.

>Walkman

Sakurato anda na frente de sua antiga escola, vendo que os jovens de hoje em dia podem até usar o mesmo uniforme que ele usava, mas que as cores dos cabelos mudaram muito desde a época em que ele freqüentava ali.

Ele lembra do dia em que foi ao enterro de um professor da escola e a estudante Aki Hirose lia o poema no enterro sem parar, em baixo de chuva, Sakurato abria seu guarda-chuva e a protegia, para o espanto de todos. A partir dali, os dois teriam uma estranha amizade colorida.

Tudo ia bem, se não fosse o amigo Akiyoshi Ryonosuke, que também se apaixonou por Aki Hirose e pede ajuda de Sakurato para conquistá-la. Assim, ele ajuda o amigo, ao criar uma história para um programa de rádio que Aki ouvia, faturando o prêmio da época, um walkman. A história basicamente contada na rádio é igual a de Aki, mas Sakurato acrescentou o problema de uma leucemia, para torná-la trágica, fez logo ela sacar que foi ele que escreveu e não o amigo dele.

Fazendo as pazes, Aki e Sakurato começam a trocar mensagens por fitas cassetes; na maioria das vezes é por via do walkman que eles escutam.

>O namoro

Enquanto isso, Aki batiza Sakurato de Saku, evoluindo a relação de namorado dos dois. Saku queria fazer uma grande surpresa para Aki e propõe uma viagem a uma ilha próxima inabitada, onde havia um hotel inacabado.

Uma coisa que podemos perceber que o relacionamento nos anos 80 é muito mais severo que hoje em dia, por isso, Aki foge do primeiro beijo de Saku, mesmo que ambos estejam namorando.

>O avô de Saku

Kentaro

Matsumoto é um antigo fotógrafo da região. Sendo avô do Saku, ambos têm uma grande relação de amizade, pelo qual se divertiam juntos, passeando de bicicleta, entre outras coisas.

Confiando em seu neto, no que para ele seria sua última missão. Kentaro pede para que Saku invada o cemitério junto com ele, para que possam roubar as cinzas de sua amada. Revelou ao seu neto que no passado sentiu um grande amor por uma garota da região, mas que por diversos motivos, o casal não ficou junto, em virtude da guerra, dinheiro e doença, que os levaram a caminhos diferentes. Ele nunca se esqueceu dela, mesmo casando com a avó de Saku, Kentaro nunca se esqueceu desse amor.

Saku acaba aceitando o desafio do avô, entrando no cemitério e achando o túmulo. Separando um pouco de cinzas dela e colocando num frasco, Kentaro fala que quando ele falecer, Saku deve misturar as cinzas, para jogá-las no ar, pois assim ambos poderão se juntar.

Alguns dias depois, Saku encontra seu avô morto em seu laboratório, como se tivesse dormindo. Ele conta para Aki, que decidem encontrar o melhor local para aonde Kentaro possa ir embora, junto de sua amada.

Esse é um dos capítulos mais tristes do seriado, sendo quase impossível, evitar as lágrimas.

>A doença

Se foi um choque a morte do avô, Saku terá que se preparar para algo pior muito em breve. Começamos a perceber os primeiros sintomas de doença da Aki, como um sangramento no nariz em plena prova. Aki resiste ao sangramento, não levando em conta que seria algo muito pior. Outros sintomas são os desmaios constantes que Aki começa a sofrer. Um detalhe importante aqui é que desde o começo, nós conhecemos o final da história, assim começamos a conviver o drama de Aki e Saku, sabendo antes deles que algo está errado com ela.

Um dos momentos mais tristes para Aki, justamente é abandonar as corridas, posteriormente a escola, por complicações de sua doença. Os pais dela pedem que Saku a esqueça, impedindo suas visitas no hospital, mesmo assim ele insiste todos os dias, conseguindo amolecer o coração de ambos.

>A Viagem para Austrália

No Japão, quando você está se formando, você vai para a Austrália passar uma semana. Engraçado que, fazendo um paralelo aqui no Brasil, pelo menos as escolas do sudeste têm o costume de escolher o nordeste brasileiro como turismo de último ano. Voltando sobre o dorama, Aki fica muito chateada que não pode viajar junto com a turma por causa do tratamento, fazendo Saku não querer ir também. Com muita relutância, Aki pede pra ele tirar fotos da Austrália para ela.

Saku consegue tirar apenas uma foto em toda viagem que é do céu. A partir daqui, ele sempre irá tirar fotos do céu para Aki, já que ela não pode mais ver o céu no hospital, ilustrando seu quarto com belíssimas fotos do céu.

Uma curiosidade é que o site do dorama, na época, postava semanalmente fundos de tela com fotos dos céus tirados pelo Saku.

>O casamento

Convivendo com a doença, Saku acaba sugerindo que ambos se casem. Não conseguem, mas convencem seus pais a permitirem uma foto posada, vestidos de noivos.

Amigos e familiares ajudam os dois que se encontram na casa de fotografias que pertenceu ao Kentaro, agora assumida pelo pai do Saku, o Juichiro. A fotografia em especial, acaba simbolizando para os dois o casamento.

>A morte

Com certeza, quanto mais avançamos no seriado, não desejamos que Aki morra em cena, mesmo sendo inevitável. Não vou chegar a descrever a fatídica cena, primeiro por ser spoiler, e segundo que não sou nenhum sádico para esse fim.

Aki, por causa do tratamento, perde todos os fios de cabelo, como também emagrece drasticamente. Saku tenta realizar o último desejo dela, em conhecer a Austrália. Levando-a para o aeroporto, ela desmaia. Num momento comovente, ele tenta carregá-la para o avião, sendo ajudado pelas pessoas ao seu redor.

Ela retorna ao hospital, apenas falando o nome dele, enquanto ele também é hospitalizado em outro quarto. Ficamos nos perguntando, como Saku ficará, quando ele acordar e perceber que está sozinho no mundo.

>17 anos depois...

O seriado sempre retorna ao Sakurato do presente ser o narrador da história. Sabendo como Aki realmente morreu, vemos que Saku não existe mais há muito tempo, sendo que Sakurato é uma pessoa totalmente diferente daquela do passado. Este havia morrido junto de Aki, mas será que ele conseguiria se libertar do peso do passado? Virar a página e viver sem esse peso nas costas?

Muitas pessoas do passado, ele reencontra em sua cidade. Mas no fim, o que realmente interessa é se a Aki Kobayashi e seu filho vão conseguir fazer Sakurato ser feliz de novo. Fica essa a nossa torcida, quando a vemos atrás de Sakurato, pedindo pra escutar sua história para que ele volte a ser feliz. No entanto, só vendo o seriado, para saber se Sakurato aceitará Aki e Kazuki,

> **"1987 – Eu não consegui salvar a vida da única pessoa que eu amava."**

DREAMS COME TRUE

Quando os sonhos se tornam reais

Por Guiliano Peccilli

Dreams Come True, ou Dorimuzu Kamu Turū, como os japoneses os chamam, com certeza não é um dos grupos mais conhecidos por essas bandas. Tendo nada menos do que 18 anos no mercado musical japonês, a Dreams Come True em sua trajetória realizou 21 álbuns e 40 singles, sendo o último lançado este ano.

Para os fãs de Dance Dance Revolution, com certeza já deve ter dançado uma música do grupo, no famoso jogo da Konami que virou moda pelo mundo inteiro, junto com o concorrente coreano Pump.

Ainda para os gamemaniacos, foi o baixista do grupo que criou as inesquecíveis músicas do Sonic The Hedgehog. Num projeto para recuperar as vendas da Sega, que baixaram graças ao sucesso da Nintendo e sua mascote Mario, o baixista Masato Nakamura foi chamado para desenvolver uma trilha sonora que tornasse memorável. Precisa comentar se ele conseguiu isso?

>Quem é quem

Masato Nakamura – Nasceu no dia 1° de outubro de 1958 em Tóquio, Japão. Baixista da banda. Responsável também pela clássica trilha sonora de Sonic The Hedgehog.

Miwa Yoshida – Nasceu no dia 06 de maio de 1965, em Hokkaido, Japão. Consolidada na carreira como cantora, Miwa é compositora e vocalista da banda.

Takahiro Nishikawa – Nasceu no dia 28 de maio de 1958, também em Tóquio. Tecladista da banda, ele teve que se afastar oficialmente do grupo em 2002, por envolvimento com drogas e assaltos. Isso se arrastou até 2006, quando foi decretada sua prisão.

>O princípio

Tudo começaria em 1988, quando Masato Nakamura se uniu a Yoshida Miwa e Takahiro Nishikawa formando o grupo Dream Come True. Tendo Masato como baixista, Yoshida no vocal, além de compositor, por fim Takahiro como tecladista. O grupo nasceu com a proposta de apresentar um som diferente ao mercado.

Suas principais influências musicais são pop, rock, música clássica, jazz, hip hop, R&B, techno, latina e, para surpresa de alguns, funk. Essa mistura com certeza foi o que gerou o estilo único do grupo, que serviria de inspiração para muitos cantores e grupos depois deles.

O grupo, em março de 1989, lançaria simultaneamente seu primeiro single junto de seu primeiro álbum. O single, chamado Anata ni Aitakute e o álbum intitulado "Dreams Come True", o mesmo nome do grupo. O single estreou no Oricon na vigésima sétima posição, numa estréia que podemos chamar de "modesta".

Dreams Come True, nessa época, era um grupo da gravadora Toshiba EMI, que até alguns anos atrás era bastante forte no mercado, tendo nomes hoje já consolidados no mercado, como Utada Hikaru e Glay. A empresa, até hoje, tem grupos de sucesso, como 175R.

>Sonic – The Hedgehog a Final Fantasy VIII

Em 1991, o público conheceria a nova mascote da Sega, pronta para bater de frente com o jogo Super Mario World, lançado um ano antes pela Nintendo. Até então, a Sega tinha como mascote o personagem Alex Kidd, fazendo pesquisas e constatando que precisavam de um novo mascote à altura do bigodudo da rival, a Sega investiria todas as suas forças para recuperar a fatia de mercado que perdeu, quando Super Nintendo foi lançado (Super Famicom no Japão). Optando por uma mascote que fosse tão

carismática como Mickey Mouse, Sonic tornou-se mais conhecido que o próprio rato da Disney, nos anos 90, entre as crianças do mundo inteiro.

A Sega, inicialmente, não chamaria pessoas de fora para cuidar da trilha sonora do jogo, mas acabou optando pelo nome Masato Nakamura. O sucesso de sua trilha sonora, em destaque músicas como a do cenário Green Hill Zone, o trouxe de volta à franquia em Sonic The Hedgehog, em 1992. Várias de suas músicas foram remixadas, para jogos atuais como: Sonic Adventure 2 Battle, Sonic Battle e Sonic Advance 3.

Recentemente, a Sega lançou para Xbox 360 e Playstation 3, um remake do jogo original, The Sonic the hedgehog, aonde o grupo Dream Come True participou regravando o sucesso "Sweet Sweet Sweet", do Sonic the hedgehog 2, para uma nova geração de jogadores. Tendo a participação especial do cantor Akon, a música se chama "Sweet Sweet-06 Akon Mix-", sendo que a versão americana da música foi batizada apenas de "Sweet Dream". A revista Nintendo World recentemente publicou uma matéria especial sobre o Sonic, se estendendo mais sobre o assunto de criação da trilha sonora do jogo contada pelo próprio Masato, valendo de curiosidade aos fãs do ouriço.

Voltando sobre o universo dos games, Masato ainda colaboraria para a maior franquia de RPG do mundo dos games, pois ele tocou a trilha de Squall Leonhart de Final Fantasy VIII.

>Uma surpresa

A música "Eternity" do grupo acabou fazendo uma participação inesperada, sendo tocada nos créditos do desenho animado "A Princesa Cisne" (The Swan Princess) em 1994. O fato curioso é que a música foi lançada apenas na versão em VHS, pois anos depois, quando foi remasterizado em DVD, a música foi retirada dos créditos finais.

>Dream Come True e os doramas

Em 1995, o grupo se tornaria popular no público de doramas, com a série Aishiteru to itte kure (Diga me que me ama), com tema "Love Love Love". A história que tem como protagonista a atriz Takako Tokiwa (já falamos dela na série Beautiful Life), conta o romance entre uma atriz aspirante e um pintor que perdeu a audição quando pequeno. Aishiteru to itte kure, está para Long Vacation e Orangey Days, como um dos melhores doramas dos anos 90. Sendo um dos grandes responsáveis de seu sucesso a música-tema criada pelo grupo, para esse famoso dorama do canal TBS. Esse que foi seu décimo sétimo single, além de ter ficado em primeiro lugar na Oricon, também foi responsável pela premiação do "Double platinum", por alta vendagem.

O fim da era Toshiba Emi

Em 1997, o grupo acabaria deixando o selo musical que os lançou no mercado. Tendo nove anos de estrada, a banda preeferiu criar o seu próprio selo musical, batizado de DCT Records (Dream Come True Records).

>Dance Dance Revolution Especial Dream Come True

Chegava aos fliperamas em 1999, a versão de Dance Stage só com músicas do grupo Dream Come True. Intitulada de Dancing Stage featuring Dreams Come True o simulador de dança fez um grande sucesso, contendo músicas clássicas como "Love Love Love".

O sucesso em sua versão "arcade" logo faria ganhar uma versão caseira, assim em abril do ano seguinte, o jogo chegou aos lares japoneses para PlayStation.

KONAMI
DREAMS COME TRUE

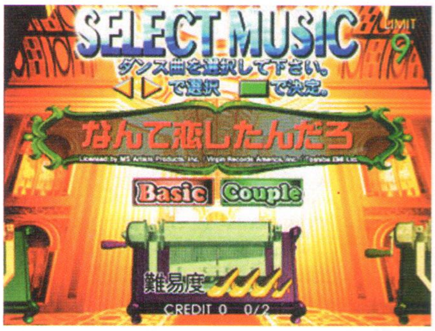
>Escândalos e reformulações

O grupo acabaria tendo sua imagem negativa, quando o tecladista Takahiro Ishikawa foi preso acusado de assaltos e uso de drogas. Optando por deixar o grupo, Dream Come True não o substituiu, tornando-se assim uma dupla musical.

Enganam-se pensando que a banda se abalou por causa disso, semelhante à saída de Lisa do grupo m-flo (mais informações Neo Tokyo 12), Dream Come True não deixou de produzir sucessos por causa disso.

Diga-se de passagem, o grupo ainda tem muita história para contar, como o dueto com a cantora BoA, o novo jogo do Sonic, entre outros. Seja dançando, jogando, assistindo um dorama ou animê, com certeza você já ouviu alguma música desse fantástico grupo.

The Swinging Star



KONAMI
Dancing Stage
DREAMS COME TRUE
ドリームズカムトゥルー
DANCE SIMULATION GAME

As Tribos Urbanas Japonesas

A REBELDIA PELA EXTRAVAGÂNCIA

Por David Denis Lobão, com a colaboração de Caio de Souza

Atualmente, existem muitas tribos urbanas no Japão, cada uma com sua respectiva maneira de se vestir, atitude e estilo musical. Mas quase todos os jovens buscam o mesmo objetivo: desfilar, chamar a atenção da sociedade e, principalmente, ser fotografado por uma das inúmeras revistas japonesas já especializadas em publicar e divulgar a moda extravagante da juventude nipônica. E hoje falaremos de uma dessas tribos que se tornou muito popular entre os cosplayers brasileiros, o Visual Kei.

>Como surgiu o Visual Kei

Para ajudar a explicar um pouco sobre o que é Visual Kei, pedimos ajuda para uma verdadeira especialista no assunto, a brasileira Dana Guedes. Dana cursa faculdade de Desenho Industrial no Mackenzie, em São Paulo, e recentemente esteve no Japão para aprofundar seus estudos sobre as pessoas que são adeptas do Visual Kei.

Sobre como surgiu o Visual Kei no Japão, Dana explica: "O Visual Kei no Japão surgiu como uma expressão de individualidade. Todo mundo sabe que a sociedade japonesa é deveras rígida com regras e com a industrialização, e o pensamento da sociedade lá é voltado muito para esta coisa do 'social', do 'vamos todos fazer a nação funcionar'. Então, o Visual Kei surgiu, depois das Olimpíadas de Tokyo de 1964, que foi quando houve uma grande influência estrangeira, não só da cultura, mas de gente transitando mesmo nas ruas. Os japoneses sempre tiveram essa sede pelo novo, e o fato de terem internamente essa vontade de se expressar, foi meio juntar a fome com a vontade de comer. Na verdade, até quem não é 'visual' no Japão, ainda parece bem mais extravagante do que o nosso normal aqui", completa a designer paulistana.

>Visual Kei e bandas japonesas

Visual Kei é um estilo atribuído às bandas que dão valor tanto ao conteúdo e capacidade expressiva de sua música quanto à mega-expressividade de suas roupas, maquiagens, cabelos e apresentações. O estilo compreende bandas com as mais diversas influências – do rock pesado ao pop clássico, do techno e synth pop, ao punk rock. No entanto, as bandas mais originais são aquelas que conseguem, com sucesso, mixar estilos completamente diferentes em um mesmo impulso musical, e que deram origem ao JRock.

Dana explica que esse estilo lá é muito cultuado até hoje, e chegou aqui no Brasil, principalmente por causa da música: "As bandas de JRock adeptas do Visual Kei usam-no para chamar atenção mesmo, pra que assim possam ouvir as músicas deles. Mas aqui no Brasil, o 'conceito' do Visual Kei é bem diferente, porque as sociedades são bem diferentes. Aqui, o Visual Kei chegou bem mais como uma 'tribo', do que qualquer outra coisa, e acabou se tornando um gótico, meio punk, meio lolita, meio... sei lá (risos)".

>A Lei do Exagero – Visual Kei no Brasil

E por acaso é possível criar visuais diferentes inspirados no estilo japonês para andar nas ruas brasileiras? Dana responde para Neo Tokyo que sim e explica como isto acontece atualmente. “Ocorre, sim, dos brasileiros criarem esses visuais, inspirados no Visual Kei. Especialmente no bairro da Liberdade (São Paulo), acho que lá é o antro dessas tentativas. Eu digo tentativas, porque acaba sendo isso mesmo, é mais um improviso... A maioria das pessoas ainda junta tudo o que tem no armário e fala que é Visual. Pode parecer meio ruim da minha parte falar tudo isso, mas eu acho que tem muita gente aqui que tem um conceito meio distorcido disso que eles dizem “Visual Kei”. Aqui, acaba virando mais um gótico ou emo... Tem pouca gente que realmente faz Visual aqui, que se dá ao trabalho de confeccionar, ou até mesmo comprar as roupas, ou que conhece as revistas de moda, ou que já foi atrás de algo mais assim”, completa.

>O Visual Kei e os cosplayers

O mundo Visual Kei, nos eventos brasileiros de animação, no entanto, vem se confundindo um pouco com o mundo do cosplay. Cada vez mais surgem cosplayers de grandes músicos do JRock e JPop e alguns Visual Keis próprios.

Sobre este tema, Dana completa: “A maioria vê o visual em uma banda e fala ‘legal, vou fazer!’, daí coloca um corset, uma meia listrada cortada, no braço, e fica feliz. Ou então, se lambuza todo de sangue falso, coloca um jaleco de médico e fala: ‘Ê, Visual Kei!’”. Ou seja, ainda estamos engatinhando quando o assunto é unir cosplay e Visual Kei.

>Tá, mas eu posso fazer um?

Claro, basta você pesquisar muito antes de fazer. Muitos eventos como Anime Friends e Anime Dreams abrem espaço para criações originais dos cosplayers em categorias como a Livre (individual e grupo).

Mas Dana lembra que ainda temos muito o que aprender sobre Visual Kei no Brasil: “De modo geral, tá tudo bem no berço aqui ainda... Salvo uma minoria que realmente conhece, acaba virando uma ‘modinha’, como muitas outras coisas. Mas é viável sim (fazer Visual em nosso país), eu conheço gente que faz uns Visuais muito legais. E sobre andar com eles sempre na rua, acho que cada um anda do jeito que se sentir bem, se não ligar pra todo o resto da população te chamando de estranho (risos). Acho que a população brasileira não tá pronta pra isso. Na verdade, eles não estão prontos pra nenhum tipo de tribo, né?”, finaliza.

Para conhecer mais sobre Dana Guedes, que é coordenadora do Circuito Cosplay, confira uma entrevista exclusiva com a cosplayer nesta edição. De resto, só nos resta pensar que definitivamente o Nihon (Japão) é aqui! Faça se Visual Kei e conquiste o seu espaço!

DANA GUEDES

A coordenadora "mão de ferro" do Circuito Cosplay

Por David Denis Lobão, com a colaboração de Caio de Souza

Nesta edição, nossa entrevistada é Dana Guedes, a coordenadora do Circuito Cosplay 2007. Apresentadora dos eventos da Yamato Comunicações e Eventos desde outubro de 2003. Dana se dedica atualmente à segunda edição do Circuito, enquanto prepara novos cosplays para usar nos eventos e divulgar mais no Brasil séries e filmes desconhecidos, afinal ela foi uma das primeiras a vestir cosplay de produções hoje muito populares como "Angel Sanctuary" e "Battle Royale", mas que eram desconhecidas, na época. Sem enrolar mais, com vocês a coordenadora 'mão de ferro' do Circuito Cosplay.

Neo Tokyo - Como você começou a fazer cosplay e por qual motivo resolveu começar com o hobby?

Dana Guedes - Bom, eu comecei a fazer cosplay em 2001. Na época, eu nem sabia que existia, porque eu não tinha internet em casa (risos) e nunca tinha visto. Uma amiga minha me disse que existiam convenções e tal, e que ela queria fazer um cosplay e eu me empolguei pra fazer um também. Eu jogava RPG há uns três anos e freqüentava os Encontros Internacionais de RPG, "fantasiada" da minha personagem de "Vampire: The Masquerade", então não foi mesmo difícil me empolgar pra fazer uma 'fantasia' de animê, que também era uma coisa que eu gostava muito, mesmo não tendo mais tanto contato com isso, naquela época.

NT - Qual cosplay você mais gostou de fazer e qual deu mais trabalho? Por quê?

Esta é difícil (risos). Cada época marcou muito um cosplay e eu não posso citar um só. Posso dizer que o que me deu mais trabalho foi a Alexiel, de "Angel Sanctuary", especialmente por ter sido o primeiro cosplay grande que eu fiz, que envolvia acessórios e coisas que eu tive de fazer manualmente. Mas com certeza, dos cosplays que eu mais gosto de fazer, o Aoi (da banda The GazettE) está no topo. Ele é especial pra mim por muitos motivos diferentes e eu não me canso nunca. Ele até me deu coragem pra cortar o cabelo e fazer um 'piercing'.

NT - Você fez um dos primeiros Teatros Cosplays do Brasil. Quais são as dificuldades de criar algo

assim? O que acha da atração hoje em dia?

Bom, eu acho que a maior dificuldade mesmo é ensaiar, quando você tem muitas pessoas no seu grupo. Especialmente se as pessoas não moram na mesma cidade, ou perto. É difícil você conseguir conciliar um horário onde todo mundo possa comparecer, porque pra uma apresentação desse porte, precisa acontecer esse tipo de ensaio, para poder ver se tudo está na sincronia. É por isso que, pelo menos eu, acho difícil acontecer um teatro com um grupo de pessoas que não se conhece muito bem, ou não tem muita intimidade. É um trabalho duro. Mas eu ainda sou uma das maiores fãs da atração "Teatro Cosplay". Eu acho que é uma oportunidade única de você mostrar muito mais do que pode mostrar numa apresentação, com recursos que você não teria tempo pra usar.

NT - Você é fã de música japonesa. O que você acha dos cosplayers de JRock no Brasil?

O cosplay de JRock é algo que ainda está crescendo aqui no Brasil. Não faz muito tempo que era raríssimo você encontrar alguém que fazia cosplay de membros de banda de Jrock, dava pra contar nos dedos. Na verdade, existia um pessoal mais elitista que até achava ridículo (risos), mas isso há anos atrás, hoje em dia eu acredito que virou até comum.

NT - Você já fez até cosplay de um "otaku" não é mesmo? Como foi isto?

Sim (risos)! Na verdade, foi um personagem (chamado Kyu) interpretado pelo Kanon, da banda Antique Cafe, no filme "Kyu". Eu não sou fã da banda, mas achei o Kanon bárbaro no filme (risos). Ele faz um papel estereotipado do Otaku Nerd, e ele faz muito bem feito, é hilário! Então, eu acabei brincando de Kanon em um dos dias do AnimeDreams, junto com as minhas amigas, com um grupo de "otakus nerds" e foi assim... Indescritível. Foi uma experiência única! A cara com que as pessoas me olhavam... As que me conheciam, porque sabiam que eu só podia estar zoando, e as que não conheciam porque achavam que eu era daquele jeito mesmo e me olhavam com a maior cara de nojo e desprezo, sei lá (risos), aquela cara de "Meu Deus...". Olha, sinceramente, eu adorei pagar o mico!

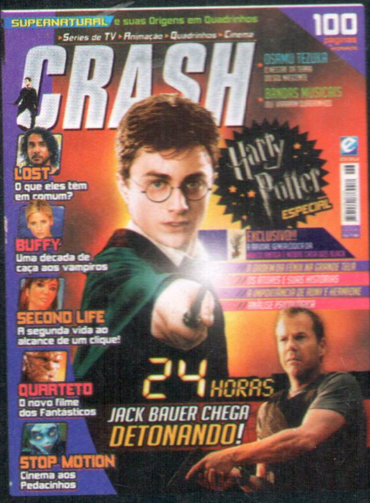
NT – Atualmente, você coordena o Circuito Cosplay. O que pode nos contar da experiência de estar à frente da competição em 2007. Quais as novidades pra 2008?

Bom, foi uma surpresa pra mim quando eu fui chamada pra ser coordenadora do Circuito, e pra ser bem sincera, quando eu aceitei, não sabia do tamanho da bomba que estava na minha mão. Eu sempre lidei com cosplay e cosplayers, tanto sendo uma, como apresentando concursos, mas quando você se envolve com notas, as coisas mudam de figura (risos). E é engraçado ver como você é vista, por algumas pessoas, ou como as pessoas se transformam por causa de notas, é incrível! Foi quando o vi o peso da responsabilidade. E eu sei que tem gente que realmente investe muito tempo e dinheiro nisso, então, eu faço o meu trabalho o melhor possível, gosto de ver as notas com calma, ver mais de uma vez pra ter certeza de que não tem nada de errado, porque eu quero dar de volta, como coordenadora, a dedicação com a qual os cosplayers se envolvem nisso. Eu não quero dizer minhas propostas de 2008, senão eu vou ficar com cara de política (risos), mas posso dizer que algumas coisas irão mudar nas regras, assim como terão surpresas pra deixar o Circuito mais emocionante, e mais difícil também, já que o desse ano as pontuações foram superparecidas e a competição foi acirradíssima! Mas vai ser muito bom, e isso eu posso prometer!

CRASH

NO MUNDO DO ENTRETENIMENTO

CRASH traz para os amantes do entretenimento o mais amplo conteúdo do que foi e do que é notícia neste fascinante mundo que vai além da sétima arte. Aborda, também, o universo dos quadrinhos, da animação e das séries de TV, que viraram uma epidemia mundial.


SUPERNATURAL e suas Origens em Quadrinhos
Séries de TV • Animação • Quadrinhos • Cinema
CRASH
100
OSAMU TEZUKA
BANDAS MUSICAIS
Harry Potter ESPECIAL
EXCLUSIVO!
LOST O que eles têm em comum?
BUFFY Uma decada de caça aos vampiros
SECOND LIFE A segunda vida ao alcance de um clique!
QUARTETO O novo filme dos Fantásticos
STOP MOTION Cinema aos Pedacinhos
24 HORAS
JACK BAUER CHEGA DETONANDO!

Nas bancas,
www.escala.com.br
ou (11) 3855-1000.

Uma festa para Tohru

Parte 1

Por Izaias Jr, apelido "Pingüim"

Shigure ajeitou mais uma vez os óculos, se acomodou no sofá, colocou um livro de anotações sobre o colo e acendeu um cigarro.

- Olá, caros leitores, jovens e queridas leitoras colegiais. – Começou a falar enquanto folheava o caderno de anotações. – Procurei vários jeitos de contar esta história, mas a melhor que achei foi por meio deste caderno de anotações, que guardam idéias de um brilhante escritor, diga-se de passagem, que por acaso acabei escrevendo para, quem sabe, fazer um livro mais tarde.

Ele fez uma nova pausa, dessa vez para procurar algo em uma página cheia de riscos e comentários.

- Aqui está. – Shigure parou em uma parte cheia de rabiscos e com diversas gotas desenhadas. - A história que vou contar é a de quando resolvemos fazer uma festa surpresa para a Tohru-chan. Confesso que foi idéia minha, mas se eu soubesse o trabalho que daria teria sugerido apenas dar um presente. – Ele abaixou a cabeça enquanto recordava dos incidentes que haviam ocorrido, e uma aura negra começou a pairar sobre sua cabeça. Depois de alguns segundos, voltou à posição normal, pegou o cigarro que estava no cinzeiro e o levou até a boca. - Espero que não se importem da história ser feita de pequenos recortes, mas não tive tempo de escrever o livro ain... COF, COF... – Ele tirou o cigarro da boca e continuou. – Ainda não tive tempo de escrever um livro com esse episódio. Enfim, espero que apreciem. – Terminando de falar, apagou o cigarro e limpou as lágrimas que haviam saltado nos seus olhos enquanto tossia. - A propósito... eu não fumo. – Lamentou ele ao ver o cigarro já tragado em sua mão.

[Nota 1 – Como tudo começou. Separando as tarefas.]

A tarde estava quente. Logo, boa para as roupas secarem, e lá estava Tohru pendurando lençóis na varanda. Enquanto isso, os outros três moradores da casa estavam reunidos na sala conversando animadamente:

- NÃO VOU! – Kyo gritou enquanto Shigure tentava empurrar uma lista de compras para ele.

- Vamos Kyon... – Shigure choramingava e fazia cara de cachorro sem dono, literalmente. – É para ver a Tohru-chan feliz. Imagina

há quanto tempo ela não tem uma festa de aniversário.
- Vá você mesmo. – Respondeu Kyo mais calmo. – Não vou comprar essas coisas. E, por sinal, para que isso? ROSAS DE AÇUCAR? BEXIGAS ROSAS? O que vão pensar se eu comprar uma coisa dessas? – Kyo falava enquanto lia a lista absurda de coisas que Shigure fez para a festinha de Tohru.

Shigure, que havia colocado a mão em cima da orelha para tentar diminuir o impacto dos berros de Kyo, respondeu docemente:
- Kyo, Tohru é a nossa princezinha, vamos não custa nada, se precisar coloque um saco de pão na cabeça, mas vá comprar isso.
- E por que ele não vai? – Kyo apontou para Yuki, que até então estava acomodado em um canto da sala sem ser percebido.
- Ahn, o Yuki-chan já foi encarregado de outras coisas.
- E por que você não vai? – Kyo estava começando a alterar o tom da voz de novo.

Shigure parou um minuto, e então olhou para a janela da sala, com um olhar vago. - Está na hora do meu banho... – Falando isso, saiu em passos rápidos e subiu a escada, ignorando completamente os berros de Kyo e os protestos silenciosos de Yuki.

[Nota 1 – Fim]

- Não continuei na sala para saber o que aconteceu depois, afinal, estava na hora do meu banho...; é claro que eu realmente lamentei por estarmos no meio de uma conversa importante... Enfim, foi assim que começamos a preparar a festa surpresa de Tohru, dois dias antes do aniversário dela. – Shigure pulou algumas páginas do caderno até chegar em uma onde havia uma segunda nota.
– Agora, vamos para a próxima nota. – Disse ele enquanto um sorriso ia aparecendo em sua face.

[Nota 2 - Pequenos incidentes parte I – A preparação. – Culpa do gato.]

Kyo havia sido encarregado de cuidar da comida, e das compras logicamente.
- Acho que assim está bom. – Falou para si mesmo, após ter ficado duas horas arrumando a geladeira, de um jeito que tudo que Tohru precisasse pegar estivesse bem na sua frente. Mais atrás, escondidas atrás de caixas de leite estrategicamente posicionadas, ou pelo menos era o que ele achava, estavam bandejas com doces feitos por Kagura na noite anterior. Ele se afastou da geladeira, se espreguiçou e fechou a porta.

- Bom dia, Kyo!

Kyo estremeceu ao ouvir a voz atrás dele, e então virou rapidamente.
- Bom... bom dia Tohru.
- Já tomou café? – Perguntou ela enquanto ia até a geladeira para preparar o café da manhã.
- Ahn. Ainda não, acordei mais cedo, mas ainda não tomei, não... – Disse ele sem pensar.
- Ah sim, então vou preparar alguma coisa, só um minuto. – Tohru falou enquanto abria a geladeira e analisava o que faria para eles comerem.

Kyo ficou congelado, esperando que ela fechasse logo a geladeira.
- Hm, leite... leite, aqui está. Gelado, né, Kyo?

Antes que Tohru pudesse tocar nas caixas de leite, Kyo a empurrou para longe da geladeira e ficou parado impedindo qualquer contato da garota com a geladeira ou com qualquer coisa que estivesse dentro dela.

- Ahn... Kyo...
Kyo já não sabia mais o que fazer, havia tacado Tohru no chão, e o pior de tudo, não conseguia achar nenhuma explicação plausível para isso.

> Kyo já não sabia mais o que fazer, havia tacado Tohru no chão, e o pior de tudo, não conseguia achar nenhuma explicação plausível para isso.

- É... Tohru! NOSSA TOHRU!!

Tohru que agora estava a mais de meio metro do lugar que estava antes devido ao susto que levou, virou para Kyo, mas antes que ela pudesse falar alguma coisa ele gritou:
- Aquilo ali no jardim, aquela coisa amarela ali, é o MOGETA?

Tohru levantou correndo do chão e foi olhar pela janela da sala. Depois de alguns segundos ela voltou.

- Ah, Kyo, eu não vi nada, creio que foi embora..., Kyo?

A cozinha estava vazia, Kyo havia ido embora, e parece que a geladeira também.

[Nota 2 – fim]

Shigure estava rolando pelo sofá enquanto lia. Depois que se acalmou um pouco, voltou a falar:
- Só fui saber do ocorrido quando fui tomar banho aquele dia, e acabei encontrando uma geladeira entre eu e o chuveiro. Demoramos para arranjar uma desculpa, mas no fim Kyo falou que levou a geladeira para arrumar, e que era perigoso se aproximar dela. – Shigure olhou para o teto, uma enorme gota pairava sobre sua cabeça... – e ela acreditou...

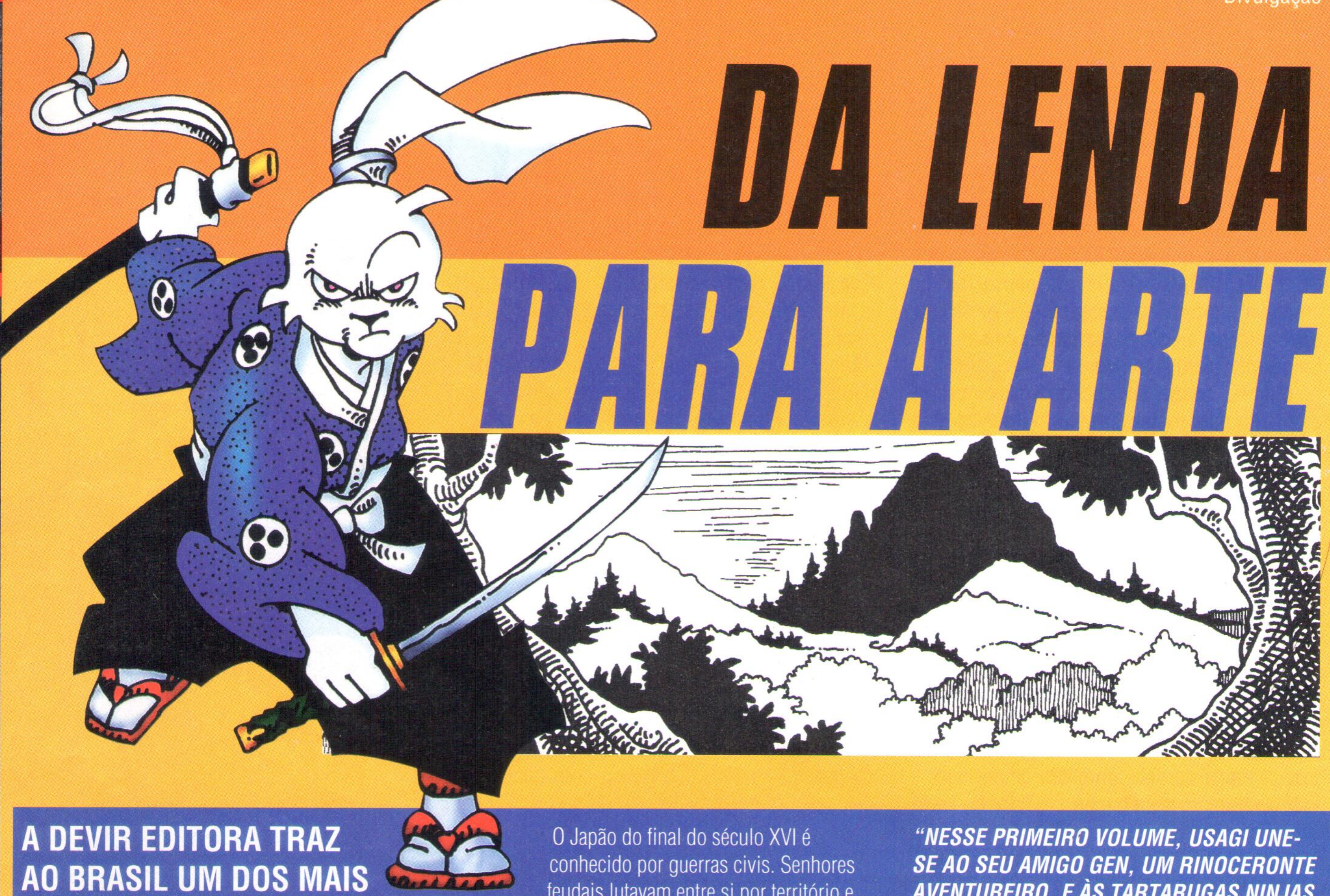
Continua na próxima edição...

MANDE O SEU TEXTO E PARTICIPE
Gostou deste espaço? Participe e envie seu conto ou fanfic para neo@animepro.com.br. Ele deve ter no mínimo 5 mil caracteres e no máximo 20 mil (sendo assim, dividido em partes).

Notas: Fruits Basket e seus respectivos personagens pertencem à Natsuki Takaya. Esta é uma história feita de fã para fãs, sem fins lucrativos.

Divulgação

DA LENDA PARA A ARTE

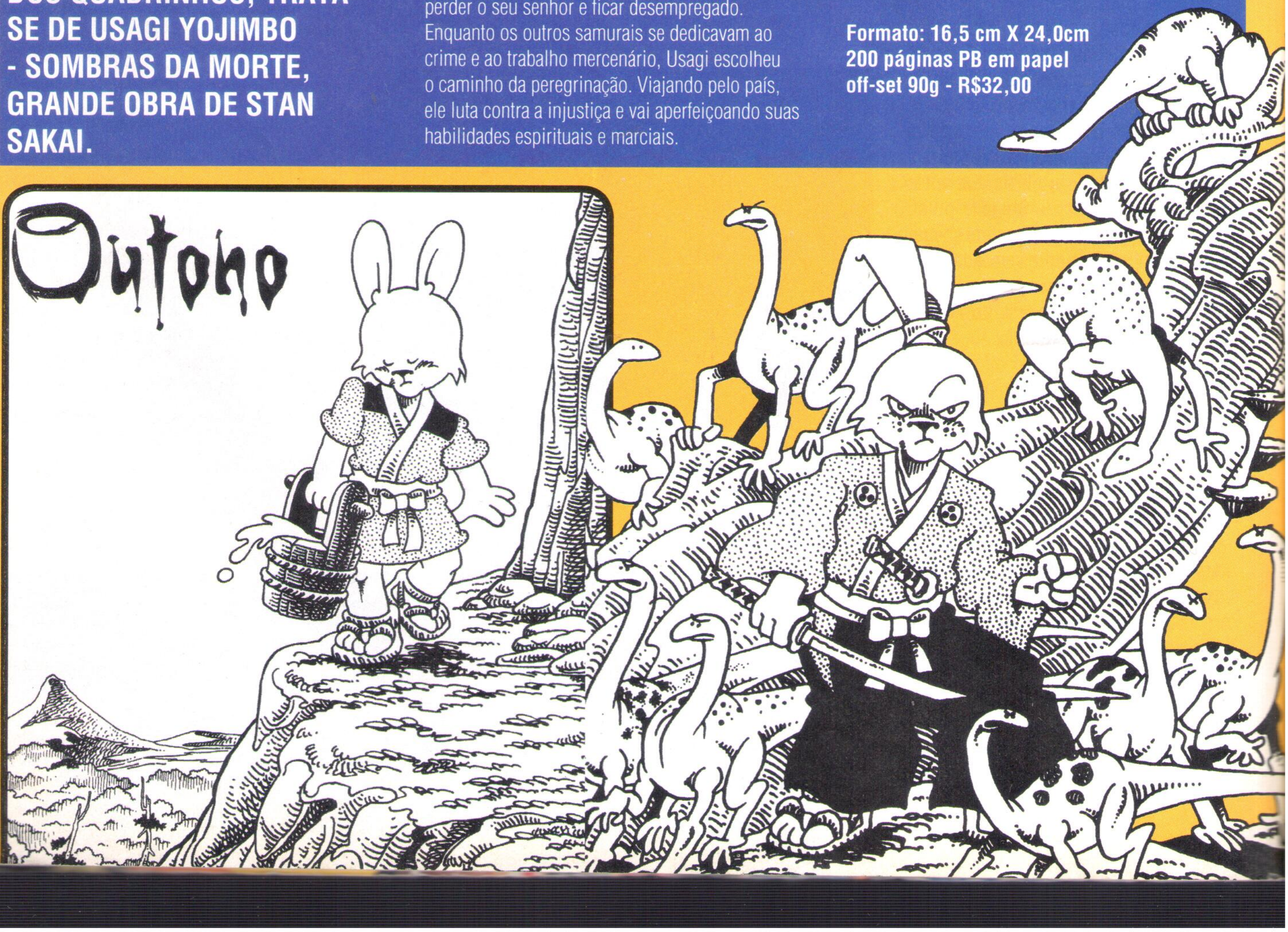


A DEVIR EDITORA TRAZ AO BRASIL UM DOS MAIS IMPORTANTES SAMURAIS DOS QUADRINHOS, TRATA-SE DE USAGI YOJIMBO - SOMBRAS DA MORTE, GRANDE OBRA DE STAN SAKAI.

O Japão do final do século XVI é conhecido por guerras civis. Senhores feudais lutavam entre si por território e poder. Miyamoto Usagi enfrentou muitas batalhas e sobreviveu a horríveis carnificinas, até perder o seu senhor e ficar desempregado. Enquanto os outros samurais se dedicavam ao crime e ao trabalho mercenário, Usagi escolheu o caminho da peregrinação. Viajando pelo país, ele luta contra a injustiça e vai aperfeiçoando suas habilidades espirituais e marciais.

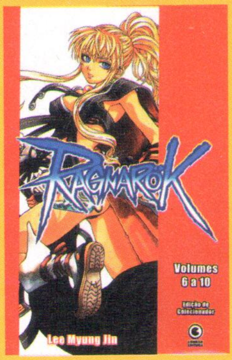
"NESSE PRIMEIRO VOLUME, USAGI UNE-SE AO SEU AMIGO GEN, UM RINOCERONTE AVENTUREIRO, E ÀS TARTARUGAS NINJAS PARA PROTEGER UM SENSEI ANCIÃO DE UM MALIGNO CLÃ NINJA...!

**Formato: 16,5 cm X 24,0cm
200 páginas PB em papel off-set 90g - R$32,00**

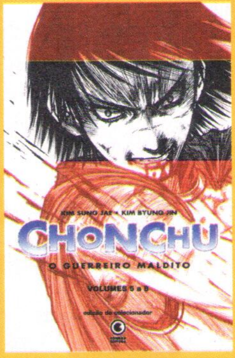


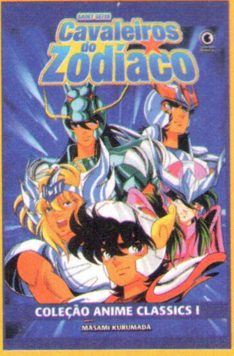
Animê e Mangá
Biblioteca básica

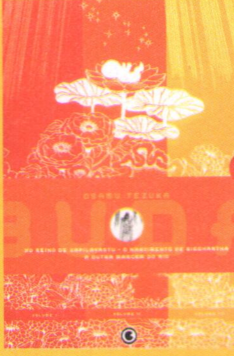
www.comix.com.br



Masami Kurumada
Megumu Okada
Volumes 1 a
Cavaleiros do Zodíaco G
Episódio G
Edição de Colecionador







MANGÁS

LANÇAMENTOS:

Death Note 1 e 2 R$ 10,90 (cada)
Gravitation 1 e 2 R$ 10,90 (cada)
Naruto nº1 ao 3 R$ 9,90 (cada)
Samurai Girl nº1 ao 4 R$ 5,90 (cada)
FullMetal Alchemist nº1 ao 11 R$ 5,90 (cada)
Love Hina Infinity R$ 19,90
Astro Boy nº1 ao 3 R$ 9,90 (cada)
Colégio Feminino Bijinzaka nº1 ao 3 R$ 9,90 (cada)
A Serpente Vermelha R$ 24,90
Inu Neko nº1 ao 3 R$ 5,90 (cada) (Só para Adultos)
Warcraft nº1 ao 3 – Trilogia da Fonte do Sol R$ 9,90
Battle Royale nº1 ao 7 R$ 12,90 (cada)
Lodoss War – A Lenda do Cavaleiro nº1 ao 7 R$ 9,50 (cada)
FullMetal Panic nº1 ao 8 R$ 9,50 (cada)

NOVIDADES:

.Hack nº1 ao 7 R$ 5,90 (cada)
Trigun nº1 e 2 R$ 9,50(cada)
1945 R$ 14,00
Crying Freeman nº1 ao 10 R$ 9,50 (cada)
Samurai Champlo nº1 e 2 R$ 9,50 (cada)
Uzumaki – A Espiral do Horror nº1 ao 3 R$ 12,00 (cada)
Nekomagin (Edição Especial) R$ 24,90
Panorama do Inferno R$ 12,00
Monster nº1 ao 7 R$ 12,00 (cada)
Princess Ai nº1 ao 3 R$ 12,00 (cada)
Yuki nº1 ao 6 R$ 12,00 (cada)
Sanctuary nº1 ao 5 R$ 12,00 (cada)
Karekano nº1 ao 11 R$ 9,50 (cada)
El Hazard nº1 ao 6 R$ 5,90 (cada)
Yu-Gi-OH nº1 ao 10 R$ 10,90 (cada)
Merupuri nº1 ao 4 R$ 9,50 (cada)
Tsubara Chronicles nº1 e 8 R$ 5,90 (cada)
XXX Holic nº1 e 8 R$ 5,90 (cada)
O Tigre e o Dragão nº1 ao 10 R$ 8,90 (cada) e nº11 R$ 17,80
MaruSaku – Histórias Curtas (Akira Toriyama) Vol.1 e 2 de 3 R$ 14,90 (cada)
Angry nº1 e 6 R$ 9,90 (cada)
Negima nº1 a 18 R$ 5,90 (cada)
Priest nº1 e 11 R$ 10,00 (cada)
Planet Blood nº1 e 11 R$ 10,00(cada)
Angel Sanctuary nº1 ao 25 R$ 5,50 (cada)
Berserk nº1 ao 26 R$ 5,90 (cada)
Fruits Basket nº1 ao 22 R$ 9,80 (cada)
Evangelion – Iron Maiden nº1 ao 4 R$ 6,30 (cada) e nº5 ao 12 R$ 6,90 (cada)
Slam Dunk nº1 ao 24 R$ 9,90 (cada)

COMPLETE SUA COLEÇÃO!

Onegai Teacher nº1 e 2 R$ 9,80 (cada)
Tokyo Babylon nº1 ao 7 R$ 9,80 (cada)
Quark nº1 ao 3 R$ 9,90 (cada)
Angelic Layer nº1 ao 5 R$ 9,80 (cada)
O Chamado nº1 e 2 R$ 13,90 (cada)
Megamen NT Warrior nº1 ao 6 R$ 5,90 (cada)
Love Junkies nº1 ao 38 R$ 5,50 (cada) (Só para Adultos)
Mouse nº1 ao 14 R$ 9,80 (cada) (Só para Adultos)
Cavaleiro do Zodíaco G nº1 ao 10 R$ 12,90 (cada)
Samurai X nº 5 ao 34 R$ 2,90 (cada) nº 35 ao 48 R$ 3,90 (cada) nº 49 ao 56 R$ 4,90 (cada)
Samurai X – Especial R$ 4,50
Love Hina nº1 ao 16 R$ 3,50 (cada) nº17 ao 27 R$ 3,90 (cada) nº 28 R$ 4,90
Video Girl AI nº1 ao 18 R$ 2,90 (cada) nº19 ao 24 R$ 3,90 (cada) nº 25 ao 30 R$ 4,90 (cada)
Shaman King nº1 ao 49 R$ 4,50 (cada) nº50 ao 64 R$ 4,90 (cada)
Card Captor Sakura nº2 ao 24 R$ 2,90 (cada)
Inu Yasha nº5 ao 6 R$ 3,50 (cada) nº7 ao 12 R$ 3,90 (cada) nº13 ao 30 R$ 4,50 (cada) nº 31 ao 96 R$ 4,90 (cada)
Princesa e o Cavaleiro nº1 ao 4 R$ 3,50 (cada) nº 5 ao 8 R$ 3,90 (cada)
YuYu Hakushô nº2 ao 4 R$ 3,50 (cada) nº 5 ao 14 R$ 3,90 (cada) nº 15 ao 38 R$ 4,90 (cada)
Chobits nº 1 ao 15 R$ 4,90 (cada) nº 16 R$ 5,90
Cowboy Bebop nº 1 ao 6 R$ 4,90 (cada)
Gunnm nº 1 ao 18 R$ 4,90 (cada)
X 1999 nº 1 ao 18 R$ 9,80 (cada)
Bastard nº 1 ao 23 R$ 9,80 (cada)
Star Wars Episode I – A Ameaça Fantasma nº 1 e 2 R$ 3,90 (cada)
Guerra Nas Estrelas – O Império Contra Ataca nº 1 ao 4 R$ 3,90 (cada)
Guerra Nas Estrelas – Uma Nova Esperança nº 1 ao 4 R$ 3,90 (cada)
Guerra Nas Estrelas - O Retorno de Jedi nº 1 ao 4 R$ 3,90 (cada)
BT'X nº1 ao 16 R$ 9,80 (cada)
Peach Girl nº2 ao 4 R$ 3,90 (cada) nº5 ao 7 R$ 4,50 (cada) nº8 ao 11 R$ 4,90 (cada) nº12 ao 24 R$ 5,50 (cada)
Ranma ½ nº1 ao 26 R$ 4,50 (cada) nº27 ao 29 R$ 4,90 (cada)
Dragon Ball nº1 ao 32 R$ 3,90 (cada)
Dr. Slump nº1 ao 6 R$ 4,50 (cada) nº7 ao 14 R$ 5,20 (cada)
Gundam Wing nº6 ao 8 R$ 2,90 (cada) nº9 ao 12 R$ 3,50 (cada) nº13 ao 16 R$ 5,00 (cada)
Dragon Ball Z nº1 ao 29 R$ 3,90 (cada) nº30 ao 51 R$ 4,90 (cada)
Cavaleiros do Zodíaco nº1 ao 21 R$ 3,90 (cada) nº22 ao 25 R$ 4,50 (cada) nº26 ao 48 R$ 5,90 (cada)
Fushigi Yûgi nº1 ao 9 R$ 4,50 (cada) nº10 ao 36 R$ 5,20 (cada)
Blade nº1 ao 28 R$ 5,20 (cada) nº 29 ao 34 R$ 5,90 (cada) nº35 ao 38 R$ 6,90 (cada)
Chonchu nº 1 ao 15 R$ 9,90 (cada)
Guerreiras Mágicas nº 1 ao 12 R$ 3,40 (cada)
One Piece nº 1 ao 9 R$ 4,50 (cada) nº 10 ao 38 R$ 5,20 (cada) nº 39 ao 61 R$ 5,90 (cada)
Éden nº 1 ao 7 R$ 3,90 (cada) nº 8 ao 11 R$ 4,50 (cada) nº 12 e 14 R$ 4,90 (cada) nº 15 ao 20 R$ 5,50 (cada)
Lobo Solitário nº 1 ao 28 R$ 12,90 (cada)
Slayers nº 1 ao 7 R$ 4,90 (cada) nº 8 e 17 R$ 5,50 (cada)
Ragnarök nº 3 ao 20 R$ 5,90 (cada)
Transformers Edição Encadernada R$ 10,90 (cada)
Robotech Edição Encadernada R$ 10,90 (cada)
Holy Avengers Reloaded nº 1 ao 8 R$ 3,99 (cada) nº 9 a 12 R$ 4,99 (cada)
NG Evangelion nº 4 ao 12 R$ 4,50 (cada) nº 13 ao 16 R$ 5,30 (cada) nº 17 ao 18 R$ 6,30 (cada) nº 19 e 20 R$ 6,90(cada)
Vagabond nº 1 ao 11 R$ 5,50 (cada) nº 12 ao 40 R$ 6,30 (cada) nº 41 ao 44 R$ 6,90 (cada)

LIVROS E ÁLBUNS DE LUXO

Mangá – Como o Japão Reinventou os Quadrinhos – Livro Especial R$ 75,00
Aprenda Japonês Lendo Mangá Vol. 1 e 2 R$ 24,90 (cada)
Kana & Mangá Vol. 1 R$ 14,90
Para Se Descolar em Japonês R$ 24,90
Técnicas de Desenhar Mangá Vol.1 R$ 29,00
Sudoku & Mangá R$ 9,90
As Histórias Preferidas das Crianças Japonesas Vol. 1 e 2 R$ 29,00 (cada)
A Arte da Guerra – Sunzi (Sun Tzu) Ed. Bilíngüe R$ 19,90
O Livro dos Cinco Anéis R$ 48,90
Adolf Vol. 1 ao 4 R$ 27,90 (cada)
Che – Uma Biografia R$ 23,50
Cinderella R$ 29,50
Nausicaa Vol. 1 e 2 R$ 29,90 (cada)
Bambi Vol. 1 ao 3 R$ 22,00 (cada)
Enciclopédia dos Samurais (livro) R$ 49,00
A Arte do Ninja - Entre Ilusão e Realidade (livro) R$ 49,00
Sade Ed. Especial (Proibido para menores de 18 Anos) R$ 13,90
Tempest Ed. Especial (Proibido para menores de 18 Anos) R$ 14,90
Sandland (Akira Toroyama – Ed. Especial) R$ 14,90
Enciclopédia Cavaleiros do Zodíaco R$ 38,00
Enciclopédia Dragon Ball Z R$ 45,00
Cavaleiros do Zodíaco – Gigantomaquia – A História de Mei Vol. 1 e 2 R$ 25,00 (cada)
Novo Dicionário Romanizado Japonês – Português R$ 39,00
O Grande Livro do Mangá R$ 39,00
Ronin - Edição de Luxo – Capa Dura R$ 59,00
Vampiro que Ri R$ 29,00
Paraíso – O Sorriso do Vampiro R$ 33,00
Osamu Tezuka Uma Biografia Mangá 1928-1945 R$ 36,00
Osamu Tezuka Uma Biografia Mangá 1945-1960 R$ 36,00
Osamu Tezuka Uma Biografia Mangá 1960-1975 R$ 29,00
Osamu Tezuka Uma Biografia Mangá 1975-1989 R$ 29,00
Dragon Ball - Ed. Definitiva Nº 1 ao 12- R$ 19,90 (cada)
Vagabond – História de Musashi – Ed. Definitiva nº 1 ao 6 R$ 25,00 (cada) nº 8 e 9 R$ 27,50 (cada)
Evangelion Ed. Definitiva nº1 R$ 22,00
Samurai X Kaden R$ 49,00
Como Desenhar Mangá Vol. 1 e 2 R$ 29,00 (cada)
Japonês em Quadrinhos R$ 47,00
Japonês em Quadrinhos – Caderno de Exercícios R$ 20,00
Dungeons Crawlers Encadernada R$ 9,90
Nosferatus (Arthur Garcia) R$ 16,90
Buda Vols. 1 ao 14 R$ 19,90 cada
Anime Comics – YuYu Hakushô Vol. 1 ao 3 R$ 19,90 (cada)
Coleção Anime Classics – Cavaleiros do Zodíaco 1, 2, 3 e 4 R$ 13,90 (cada)

DVDS

Os Cavaleiros do Zodíaco – O Filme – Prólogo do Céu R$ 38,90
Box Os Cavaleiros do Zodíaco Saga de Hades (Episódio 0 + Vols.1 ao 4) R$ 134,90
Os Cavaleiros do Zodíaco – Saga de Hades Vols. 1 ao 4 R$ 38,90 (cada)
Os Cavaleiros do Zodíaco – A Série Vols. 1 ao 24 R$ 38,90 (cada)
YuYu Hakushô – Vols. 1 ao 13 R$ 38,90(cada)
YuYu Hakushô – Box 1 (Vols. 1 ao 4) R$ 139,90
YuYu Hakushô – Box 2 (Vols. 5 ao 7) R$ 99,90
YuYu Hakushô – Box 3 (Vols. 8 ao 10) R$ 99,90
YuYu Hakushô – Box 4 (Vols. 11 ao 13) R$ 99,90
Castelo Animado R$ 39,90
Final Fantasy VII - Advent Children (Ed. Duplo) R$ 34,90
FullMetal Alchemist Box (Vol. 1 ao 3) R$ 99,00
FullMetal Alchemist Box (Vol. 4 ao 6) R$ 99,00
FullMetal Alchemist Vol.1 ao 6 R$ 29,90(cada)
Ragnarök Box Coleção Completa (Vol. 1 ao 6) R$ 99,90
Ragnarök Vol. 1 ao 6 R$ 32,90 (cada)
Megaman NT Warrior Vol. 1 ao 6 R$ 34,90 (cada)
Nadja Vol. 1 ao 4 R$ 36,90 (cada)
Super Campeões Box 1 (Vol. 1 ao 3) R$ 89,90
Super Campeões Box 2 (Vol. 4 ao 6) R$ 79,90
Hunter X Hunter Box 1 (vol. 1 ao 3) 94,90
Hunter X Hunter Box 2 (vol. 4 ao 6) 89,90
Hunter X Hunter Vol. 1 ao 6 R$ 34,90 (cada)
Viewtfull Joe Box 1 (vol. 1 ao 3) R$ 94,90
Viewtfull Joe Box 2 (vol. 4 ao 6) R$ 89,90
Viewtfull Joe vol. 1 ao 6 R$ 29,90 (cada)
Astro Boy Vol. 1 ao 5 R$ 26,90 (cada)
O Fantasma do Futuro (Ghost In The Shell) R$ 24,90
Steamboy (Katsumiro Ottomo) R$ 24,90
Metropoles (Ed. Duplo) R$ 29,90
Memories (Katsumiro Ottomo) R$ 24,90
Cowboy Bebop – O Filme R$ 24,90
Utena – A Garota Revolucionaria R$ 34,90
Shin Chan Vol. 1 e 2 R$ 12,90 (cada)
InuYasha (Episódio 1 e 2) R$ 12,90
Yu-Gi-Oh! Vol. 1 ao 6 R$ 12,90 (cada)
Dragon Ball Z – Devolva-me Gohan R$ 12,90
Dragon Ball Z – O pai de Goku R$ 12,90
Dragon Ball Z – O Homem Mais Forte do Mundo R$ 12,90
Sakura Wars (Episódio 1 e 2) R$ 12,90
Kaleido Stars (Episódio 1 e 2) R$ 12,90
Super Doll Liça Chan (Episódio 1 e 2) R$ 12,90
Dragon Blade (Filme) R$ 34,90

CARDGAMES

Yu-Gi-Oh! (Em Português – Originais)

Deck Estrutura - Chama da Destruição (Maço contém 40 cartas) R$ 29,90
Deck Estrutura - Insanidade Zumbi (Maço contém 40 cartas) R$ 29,90
Deck Estrutura - Rugido do Dragão (Maço contém 40 cartas) R$ 29,90
Deck Estrutura - Fúria das Profundezas (Maço contém 40 cartas) R$ 29,90
Pacote Dragão Branco de Olhos Azuis (Contém 9 Cartas) R$ 9,90
Pacote Alma do Duelista (Contém 9 Cartas) R$ 9,90
Pacote Predadores Metálicos (Contém 9 Cartas) R$ 9,90
Pacote Ascensão do Destino (Contém 9 Cartas) R$ 9,90
Box O Milênio Perdido Especial (Contém 3 Pacotes + 1 Card Alternativo) R$ 29,00
Pacote O Milênio Perdido (Contém 9 Cartas) R$ 9,90
Pacote Revelação Negra (Contém 13 Cartas) R$ 9,90
Pacote Eternidade Flamejante (Contém 9 Cartas) R$ 9,90
Pacote Revolução Cibernética (Contém 9 Cartas) R$ 9,90

Onde Encontrar:

Comix Book Shop
Alameda Jaú, 1998, Jardins -
São Paulo (SP) CEP 01420-002.
Telefone: (0xx11) 3061-3893
Site: www.comix.com.br

Por Minami Keizi

JAPÃO, UM PAÍS PATRIARCAL

Ainda hoje, Japão é um país machista. Até meados do Século XX, as mulheres não tinham voz ativa. Até a Era Meiji (1868 a 1912), obrigatoriamente, as esposas andavam um passo atrás dos maridos. A eles se permitiam ter concubinas. As esposas ainda buscavam seus maridos bêbados, nas casas de gueixas.

CRONOLOGIA DO JAPÃO

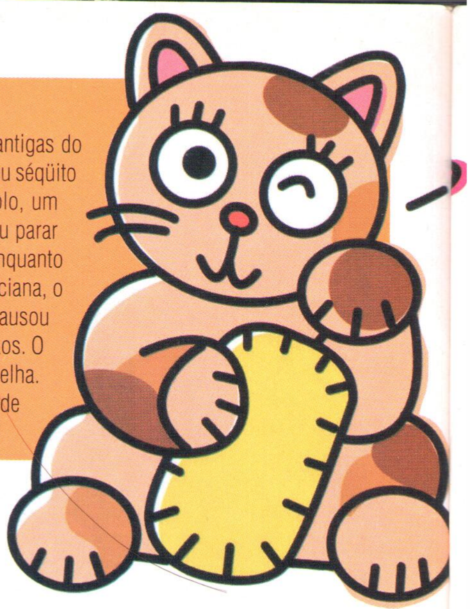
1378 – Ashikaga Yoshimitsu constrói o Palácio das Flores em Kyoto.
1392 – Unificação das duas Côrtes: Kyoto e Yoshino.
1394 – Fundação da Universidade Ashikaga.
1397 – Ashikaga Yoshimitsu constrói o Kinkaku-ji (Pavilhão dourado)
1402 – Yoshimitsu estabelece policiamento especial contra os piratas japoneses.
Desenvolve a literatura Gossen.
1404 – Ashikaga Yoshimitsu reabre o intercâmbio comercial com a China.
1410 – Apreciação da Cerimônia do Chá e do Ikebana (Arranjo Floral).
1420 – É aperfeiçoada a Dança Ritual de Noh.
1426 – Estoura um motim em Oomi, província de Shiga.
1428 – Rebelião dos camponeses em Yamashiro, Kyoto.
1429 – Instabilidade social causa motins em todo o território.
1441 – Assassinato do Xogum Ashikaga Yoshinori.

GUERRA COM A RÚSSIA

No início do Século XX, os russos começaram a invadir os territórios chineses, chegando a ameaçar também a situação política japonesa. O Japão, que naquela época ainda não estava em boas condições econômicas e militares, aliou-se à Inglaterra, para enfrentar uma das maiores potências do mundo, em 1904.

OMANEKI-NEKO

Omaneki-neko ou Gato-da-sorte é uma das tradições mais antigas do Japão milenar. Um daimio poderoso estava viajando com o seu séqüito quando o suserano avistou, ao passar em frente a um templo, um gato coçando a sua orelha. Curioso, o senhor feudal resolveu parar para fazer uma oração, descansar e observar melhor o gato. Enquanto estava no templo contemplando o gato, com a sua corte palaciana, o céu escureceu e desabou um temporal, que durou horas e causou muitos estragos. Se o daimio estivesse no relento seria um caos. O suserano ficou muito agradecido com o gato que coçava a orelha. Daí, surgiu Omaneki-neko, o gato da sorte. E ter uma imagem de Omaneki-neko trazia bons fluidos para casa.

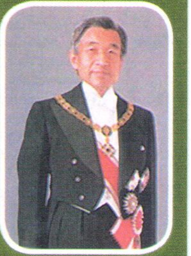


CALENDÁRIO E MEDIDA DO TEMPO TRADICIONAL JAPONÊS

CICLO DE ANOS:

O ciclo de anos pode ser chamado de nengô ou eras, ou conforme o zodíaco tradicional de animais. A adoção do calendário Gregoriano em 1873, não extinguiu o sistema nengô. No Japão, o tradicional convive harmoniosamente com o novo. O sistema nengô de contar o tempo teve início no ano 645. Com a ascensão ao trono de um novo imperador começa uma era que leva um nome genérico. Por exemplo, durante o século XX temos conhecido o final da era Meiji com o imperador Mutsuhito; Taishô com o imperador Yoshihito; Showa com o imperador Hirohito; e estamos atualmente em Heisei, com o imperador Akihito. Assim, Oda Nobunaga nasceu em 1534, que seria o terceiro ano de Temmon. 2007 corresponde ao décimo nono ano de Heisei. E na forma tradicional, sendo hoje, 9 de junho, seria o nono dia do sexto mês. O imperador tinha a prerrogativa de criar um novo nengô para comemorar um fato de grande relevância.

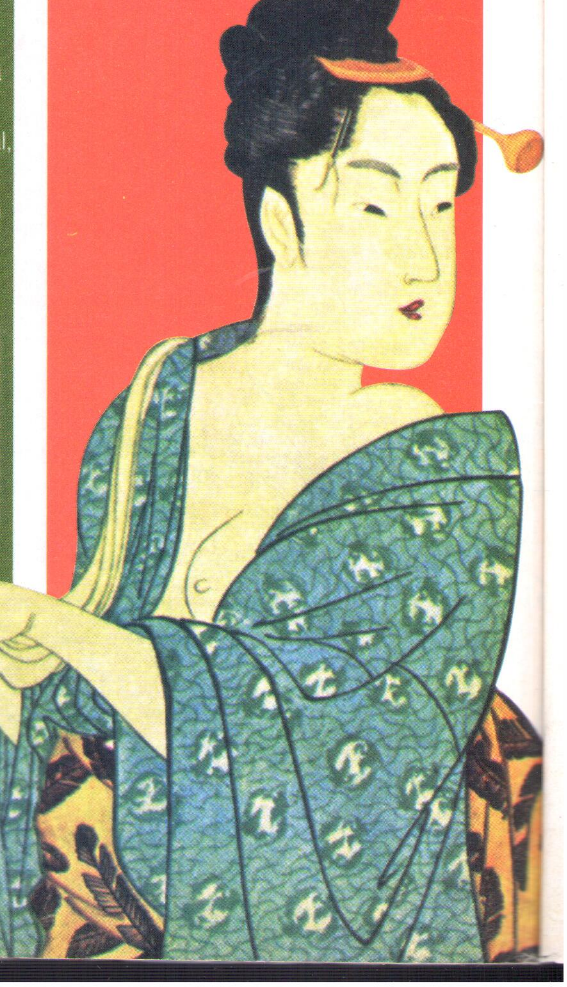
Recentes nengô são:



Kyowa, 1801–1804
Bunkwa, 1804–1818
Bunsei, 1818–1830
Tempô, 1830–1844
Kokwa, 1844–1848
Kaei, 1848–1854
Ansei, 1854–1860
Man-en, 1860–1861
Bunkyu, 1861–1864
Genji, 1864–1865
Keio, 1865–1868
Meiji, 1868 - 1912
Taisho, 1912 – 25/12/1926
Showa, 25/12/1926 – 7/1/1989
Heisei, 7/1/1989 – presente

UKYO-Ê

Em meados do período Edo (1615 a 1868), desenvolve-se o ukiyo-ê, que são pinturas nascidas no seio do povo, nas quais se achavam gravadas a vida e os costumes da época, bem como os retratos dos artistas, as paisagens etc. Destacaram-se muitos pintores, que deixaram obras históricas, tais como Utamaro, Sharaku, Hokussai, Harunobu e outros.



YUREI

Segundo as crenças xintoístas, todas as pessoas são dotadas com um espírito ou alma, denominada reiko. Quando uma pessoa morre, o reiko deixa o [illegible] corpo e se une aos "reikos" de seus antepassados. Sem dúvida, se a pessoa [illegible] rre de forma inesperada e violenta (em um assassinato, suicídio) levan- [illegible] o consigo uma forte carga emocional ou não tendo recebido um fune- [illegible] l adequado, o reiko se converte em um yurei, um fantasma atormenta- [illegible] que permanece no mundo dos vivos, buscando vingança ou para [illegible] ar algum assunto.

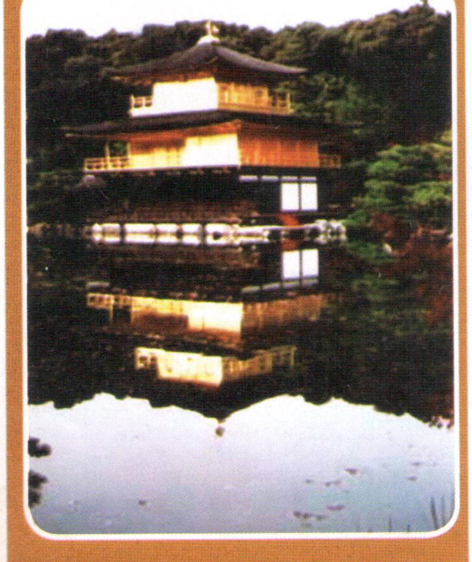
Os yurei se limitam a vagar pelos lugares próximos ao lugar onde falec [illegible] ntre às 2 e 3h da madrugada. Muitos destes yurei são mulheres, o yurei masculino, [illegible] enos comum. São quem em vida sofreu alguma decepção sentimental e cujas emoções, zelos, penas e remorsos no momento de sua morte os conduzem a se vingar do responsável pelo seu sofrimento. Muitas das características do yurei se derivam dos ritos funerais do período Edo (1615 a 1868). Os yurei começaram a aparecer sem pés em meados do Século XVIII.

No teatro, os atores representando a yurei apareciam vestindo kimonos longos cobrindo suas pernas e com os braços estendidos e os dedos colados. Tokaido Yotsuya Kaidan e Bancho Sarayashiki são duas das histórias mais famosas e conhecidas sobre yurei. Na primeira, Oiwa e seu bebê recém-nascido são envenenados por seu esposo Iyemon, um samurai empobrecido, para ele poder contrair matrimônio com a neta de um vizinho rico. Oiwa reaparece desfigurada pelos efeitos do veneno e exerce vingança sobre seu ex-marido.

Existem várias versões da segunda história, mas a mais conhecida é a que Okiku, uma criada na residência do samurai Tessan Aoyama, acidentalmente quebra um dos valiosos pratos de porcelana que estava limpando. Aoyama, enfurecido, a mata e joga o cadáver num poço antigo. Okiku sairá do poço cada noite para contar os pratos desatando a chorar quando a conta pára no nono.

REFORMA DE KYOTO

Com a decadência e a crise econômica dos samurais, criou-se uma instabilidade político-social. Diante disso, o governo viu-se obrigado a fazer uma reforma na organização. Realizou-se a chamada Reforma de Kyoto, em 1717, que tentou em vão melhorar o país.



PROIBIÇÃO DO CRISTIANISMO

O governo de Tokugawa (1615 a 1868) proibiu a propagação do cristianismo e forçou os cristãos a renunciarem à sua própria crença. Para descobrir os cristãos e os não-cristãos, os gendarmes fizeram o uso de imagens santas, obrigando os suspeitos a pisá-las. Aquelas imagens são conhecidas como "fumi-ê" (imagens pisoteadas).

A ABERTURA DOS PORTOS

Durante quase trezentos anos o Japão manteve seus portos fechados, mas os países estrangeiros vieram bater-lhe à porta. O Japão viu-se, então, obrigado a abri-los para comercializar com as nações de além-mar. Foi o emissário americano Comodoro Mathew C. Perry que, levando a mensagem de negociações do Presidente dos Estados Unidos, forçou os japoneses a participarem da grande marcha para o progresso internacional. O caso deu-se em 1853, data que abriu novos horizontes à tradicional Terra das Cerejeiras.

Liberdade
Liberdade
Rudge Ramos
Liberdade
Rudge Ramos

ESCOLA DE MANGÁ NÃO É TUDO IGUAL.
COMPARE ANTES DE ESCOLHER ONDE ESTUDAR.

TRABALHOS DE ALUNOS QUE ATUALMENTE PRODUZEM ARTE PROFISSIONALMENTE NO ESTÚDIO DA AREAE

ALGUNS DOS CLIENTES ATENDIDOS PELO ESTÚDIO DA AREAE

AMPLA INFRA-ESTRUTURA

PROFESSORES ALTAMENTE QUALIFICADOS

- ENSINO INDIVIDUAL
- AMBIENTE DESCONTRAÍDO
- ENCAMINHAMENTO PROFISSIONAL DOS ALUNOS COM BOM DESEMPENHO NAS AULAS

MATRIZ LIBERDADE - Fone: (11) 3207-7624
R. da Glória, 279 - cj. 55 - Liberdade - São Paulo

FILIAL RUDGE RAMOS - Fone: (11) 4368-9173
R. Uberaba, 44 - Rudge Ramos - S. Bernardo do Campo

Horário de atendimento: de segunda à sabado das 9:00h às 18:00h
www.areae.com.br - contato@areae.com.br

areae
escola de mangá

QUEM COMPARA, ESTUDA AQUI.

* Artes produzidas por: Bianca Lucchesi, Camila Macedo, Harumi Odagiri e Diogo Saito

Curso RELÂMPAGO de Japonês

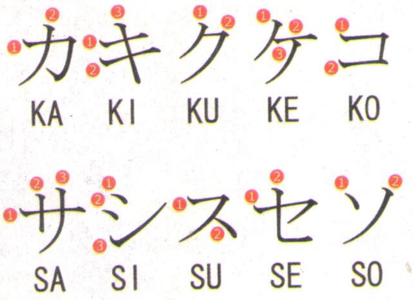
AreaGO - Escola de Japonês
www.areago.com.br
tel: (11) 3207-7624

Aula 19

Professor: Kenji Kihara

APRENDEMOS, NA EDIÇÃO ANTERIOR, O ALFABETO KATAKANA, QUE É USADO PARA NOMEAR AS PALAVRAS ESTRANGEIRAS. O KATAKANA É USADO TAMBÉM EM ALGUNS NEOLOGISMOS, PALAVRAS NOVAS QUE FORAM INVENTADAS APÓS A INTERVENÇÃO ESTRANGEIRA, E EM GÍRIAS.

Aula passada nós aprendemos a primeira coluna do Katakana, o A Gyo. Nesta aula aprenderemos o Ka Gyo e o Sa Gyo.



IMPORTANTE: o uso do tenten (nigori) e do maru, que modifica a fonética das sílabas, é usado da mesma maneira que no Hiragana.

(**Ka** virando **Ga** – **Sa** virando **Za**)

Vejamos alguns exemplos de palavras usando os Gyos que já aprendemos:

EXEMPLOS DE PALAVRAS:

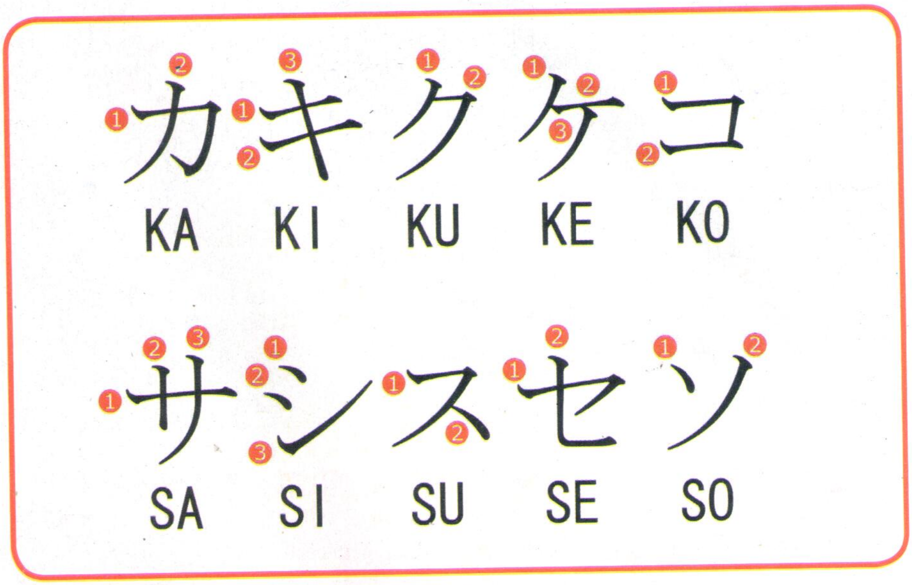
Beijo – KISU キス
Originou da palavra Kiss, em inglês.

Ar – EA エアー
Veio da palavra Air, em inglês

Moleque – GAKI ガキ
Gíria

Circo – SA-KA-SU サーカス
Originou de Circus

Gangorra – SHI-SO シーソー
Da palavra See-Saw



KA		GA
か	▸	が
カ	▸	ガ
SA		**ZA**
さ	▸	ざ
サ	▸	ザ

beijo
キス
ki su

ar
エアー
e a a

circo
サーカス
sa a ka su

gangorra
シーソー
shi i so o

moleque
ガキ
ga ki

SUA PORTA
DE ENTRADA
PARA O MUNDO
DOS NEGÓCIOS
NA INTERNET

Sua porta de entrada para o mundo dos negócios na Internet

Profissão

WEBM@STER

Seja seu próprio patrão!

Monte seu próprio

NEGÓCIOS NA WEB

Sem manjar nada de programação e sem gastar nada para começar

KIT PARA GANHAR DINHEIRO

303 MODELOS DE SITES PRONTOS E INÉDITOS!

SUPER KIT PROFISSIONAL

303 Modelos de sites prontos para você personalizar incluindo materiais para: Sites pessoais, Empresas, Bandas, Lojas e muito mais

Sem complicação Website X5 Smart Edition

Diversão na rede Eclipse CrossWord

PHP

e ainda: Ferramentas essenciais Editores de HTML Clientes de FTP

Revolução digital

Descubra por que o Joost ameaça a audiência da televisão no mundo

Criatividade na rede

Kit completo para criar incríveis jogos de palavras cruzadas para o seu site

E-mail marketing

Regras de ouro para transformar mensagens em lucro para sua empresa

Nas bancas, no site www.escala.com.br ou (11) 3855-1000

EDITORA escala

CENTER anime club
DEATH NOTE
BLEACH
ULTRAMAN
Bible Black La noche de Walpurgis
1

CENTER
anime club

Muito mais qualidade você encontra aqui!

Animes . Bonecos . Live-Actions.Mangás.Camisetas
Chaveiros . Shows . Trilhas Sonoras

Por e-mail fornecemos nossa lista de Títulos!
centeranimeclub@hotmail.com

e muito mais...

(11)3675-5202
(11) 7240-0461

Rua Trajano, 64 Loja 13 Lapa - São Paulo - SP

BLSTUDIO - Barbara Linhares